SCIENCE & VIE

JEUX & STRATEGIE

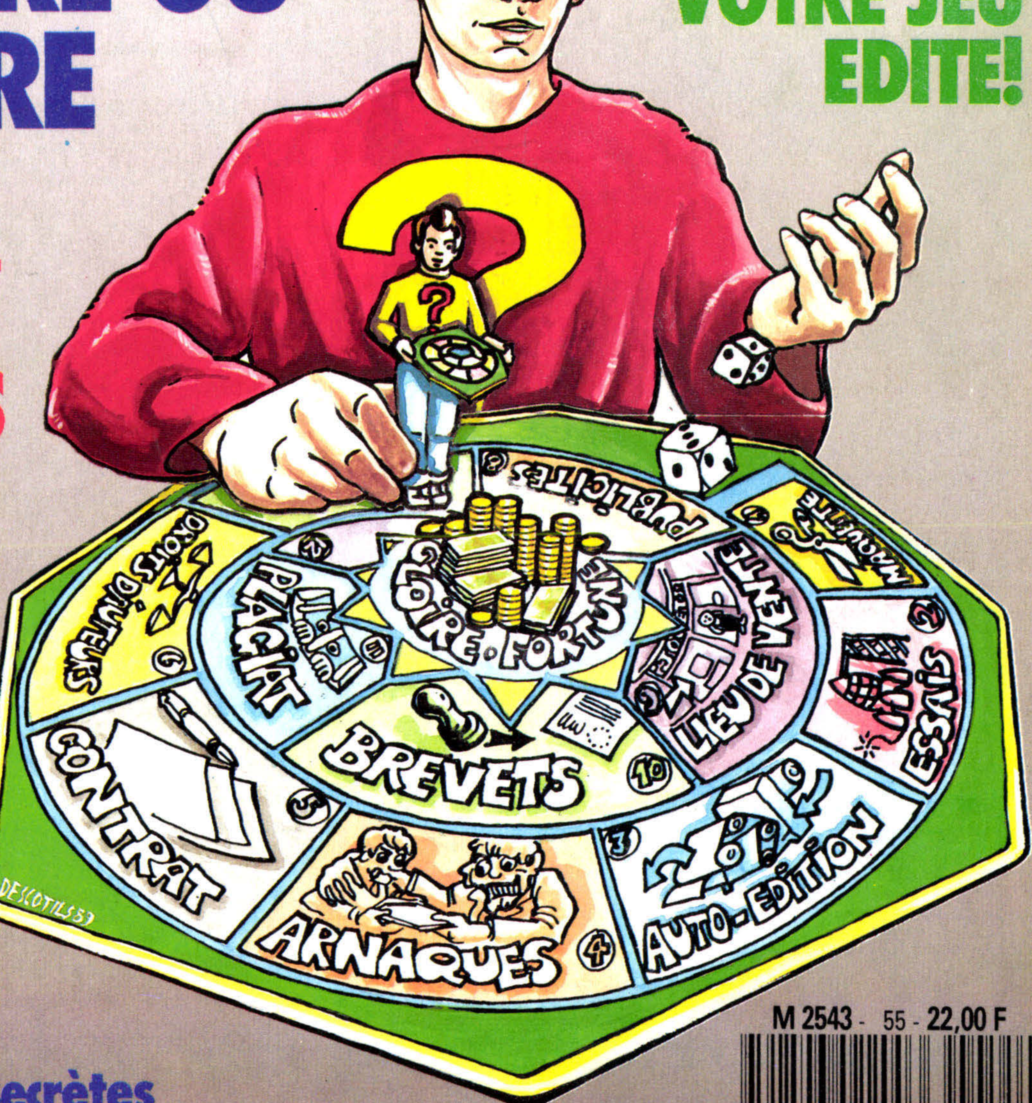


LE MENSUEL DES JEUX & DES JOUEURS

N°55 22F

INVENTEURS: LA GALERE OU LA GLOIRE

PION D'OR 89: VOTRE JEU EDITE!



sondage: quel est le meilleur jeu de société

3 VOYAGES EN CHINE A GAGNER

FICHE-REGLE
l'awélé

MICRO
élite
le jeu infini

JEU DE ROLE
créez vos sociétés secrètes

M 2543 - 55 - 22,00 F

3792543022003 00550

160FB/6.50FS/600Ptas/450Esc/22Dh/2 200Dt/$can4.25



Tél. 47 89 15 11 +
FIRST ELECTRONIQUE
TOUTE LA GAMME MICRO THOMSON À PRIX MALIN
MATÉRIELS D'EXPOSITION, DE DÉMONSTRATION OU DE FIN DE SÉRIE, RÉVISÉS ET VENDUS AVEC LA GARANTIE CONSTRUCTEUR D'1 AN PIÈCES ET MAIN D'ŒUVRE
Câbles et accessoires
Contrôleur d'imprimante pour MO5, TO7 et TO7/70 295 F TTC
Câble CI 1436 pour séries MO5, MO6 TO8, TO9 95 F TTC
Câble CI 8020 pour séries MO5 TO7, TO7/70 95 F TTC
Connexion ordinateur Thomson vers périphérique RS 232 295 F TTC
THOMSON PC-M TO16
Ordinateur complet avec modem et logiciel de communication intégré
Avec moniteur monochrome 12" TTL 4 290 F TTC
Avec moniteur couleur 14" CGA 5 290 F TTC
THOMSON TO16 PC
Ordinateur complet avec 1 lecteur de disquettes/512 K Ram
Avec moniteur monochrome 12" TTL haute résolution 3 990 F TTC
Avec moniteur couleur 14" CGA 4 990 F TTC
PC-XT AUSSI DISPONIBLE :
Avec moniteur monochrome 5 890 F TTC
Avec moniteur couleur 7 190 F TTC
PC disque dur 20 Mo avec moniteur monochrome 8 590 F TTC
avec moniteur couleur 9 890 F TTC
avec moniteur + carte EGA 11 290 F TTC
IMPRIMANTES THOMSON
PR90-042
Imprimante thermique 40 colonnes Pour MO5, TO7 et TO7/70
l'Affaire Sans Suite 250 F TTC
IMPRIMANTE A IMPACTS PR90-055
40 colonnes pour TO7, TO8, TO9, MO5 et MO6.
Coup de Folie 450 F TTC
IMPRIMANTE PANASONIC 1081
120 cps/80 colonnes (avec cables) 1 890 F TTC
PR92
Imprimante pour gamme TO16 1 750 F TTC
SOURIS ET JOYSTICKS
Joystick pour MO6 TO8, TO9 95 F TTC
Joy Stick + interface pour TO16 450 F TTC
Souris pour PC, PCM et compatibles 315 F TTC
l'Affaire à Saisir
THOMSON TO8-D*
*Quantité limitée.
Configuration complète TO8-D avec lecteur de disquettes 3"1/2 et moniteur couleur haute définition 3 990 F TTC
Prix incroyablement FIRST 2 990 F TTC
THOMSON MO6-R
Ordinateur sans moniteur 1 050 F TTC
Incroyable
TO7-70 Clavier Qwerty 295 F TTC
SPECIAL JEUNES :
Micro ordinateur TO7/70, clavier Qwerty, + Basic 128 K + 1 lecteur disquette QDD, + Pochette logiciels/jeux. Prix exceptionnel de l'ensemble : 690 F TTC
LECTEURS DE DISQUETTES
Lecteur 5"1/4, 360 K, pour TO16 PC et PCM 950 F TTC
Lecteur 3"1/5, 320 K, pour TO9 650 F TTC
Lecteurs internes 5"1/4 et 3"1/2 ☎
Lecteur 3"1/2, 640 K, pour MO5 MO6, TO7 et TO9 1 195 F TTC
Lecteur-enregistreur de cassettes pour TO7 et TO7/70 395 F TTC
Lecteur-enregistreur de cassettes pour MO5 295 F TTC
DISQUE DUR
Carte disque dur Western digital. 20 Mo 2 990 F TTC
Carte disque dur 32 Mo 3 390 F TTC
DISQUETTES NEUTRES TTC
5"1/4 DF DD - 96 TPI la boîte de 10 29 F
3'1/2 DF DD - 135 TPI la boîte de 10 95 F
MONITEURS THOMSON
Moniteur 12" TTL vert, mode texte uniquement pour PC, PCM et compatibles 400 F TTC
Moniteur 14" monochrome ambre, bifréquence pour PC, PCM et compatibles 750 F TTC
Moniteur 14" couleur, CGA, pour PC, PCM et compatibles 1 950 F TTC
Moniteur couleur 14" EGA avec socle pour PC, PCM et compatibles 3 190 F TTC
Carte interface EGA pour PC, PCM et compatibles 1 295 F TTC
EXTENSIONS
• Extension mémoire 256 K/TO8/TO8D Prix fou 395 F TTC
• Extension mémoire 64 K/TO7-70 265 F TTC
• Controleur de lecteur 3" 1/2 pour MO6/TO7/TO9 450 F TTC
• Cartouche Ram Nano Réseau 495 F TTC
• Extension pour MO5/Lecteur Quick Disk et logiciel JANE 395 F TTC
• Incrustation image vidéo 295 F TTC
• Modem 1200/75 Bds/Emulation Minitel pour TO7 295 F TTC
FIRST ELECTRONIQUE : le spécialiste Micro Thomson.
Nous avons en stock : tous les périphériques et accessoires pour les familles MO5, MO6, TO7, TO8, TO9, TO16.
Interrogez-nous ! Expéditions France et Outre-Mer.
BON DE COMMANDE
à renvoyer rempli et signé à : FIRST ELECTRONIQUE 124, bd de Verdun 92400 Courbevoie
DÉSIGNATION
NOMBRE
PRIX
FORFAIT PORT ET EMBALLAGE Jusqu'à 5 k 45 F
Sauf imprimantes, Moniteurs, U.C./Port dû.
TOTAL
Règlement : comptant joint à la commande
DATE
NOM
ADRESSE
*Sauf certains mat
FIRST ELECTRONIQUE est ouvert du lundi au samedi de 10 heures à 19 heures - Parking gratuit sur place
124, bd de Verdun, 92400 COURBEVOIE
Tél. 47 89 15 11 + Fax 43 33 57 20

SOMMAIRE

Ce logo vous rappelle quelque chose? Notre dessinateur s'est amusé à en plagier 265 autres! A vous de les reconnaitre (p.60)

JEUX & STRATEGIE

Les auteurs de Trivial Pursuit, ou comment devenir milliardaire (lourds) avec un jeu: pour faire comme eux, lisez notre dossier (p. 33)

Micro: Rocket Ranger, super héros! (p. 60)

Couverture: dessin de Vincent Descotils
Encart abonnement J&S et SV Junior entre les pages 2 de couverture et 1, et les pages 3 de couverture et 100.Diffusion France métropolitaine.


SI A MENT
ET QUE SEULES
DEUX INSCRIPTIONS
SONT VRAIES, ALORS
A¬B E∧F, E¬G...
NZJR?
NZJR D'DTS
QZSEBHUDNDOS
JKMDHZM!!
15 1à6+1
3 DRAGON 5
500
GARE DE LYON
F20.000

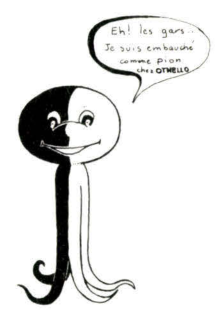
LE JOURNAL DE JESSIE

VŒUX

Tout d'abord, je vous présente tous mes vœux pour cette nouvelle année (là, je ne suis pas mécontente de cette formule fulgurante d'originalité). Je vous souhaite de gagner tout plein de points Elo, de gravir l'échelle des Dan, de réaliser d'époustouflantes rafles, des chelems miraculeux, d'annoncer à tout bout (petit au...) de champ des triples poignées, de massacrer les plus effroyables monstres sans dommage pour votre santé mentale, et de passer très souvent par la case départ en touchant 20 000 francs.
Je voulais vous faire une jolie carte de vœux à cette occasion. Comme je n'ai pas eu le temps, je vous offre celle que m'a envoyée un jeune dessinateur, Philippe Fassier. On sent qu'il a de l'avenir, mais il devra bien travailler. Parce que là, on voit bien qu'il a bâclé. La preuve? Il a fait cinq erreurs grossières. Bien sûr, vous allez les trouver, non?

TOUT NOUVEAU, TOUT BEAU?

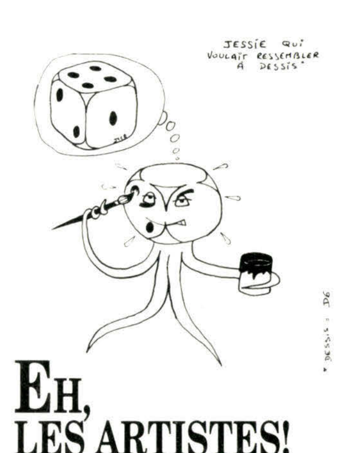
Mensuelle, je suis mensuelle! Tra la la la lère. Neuf ans que j'attendais ça! J'espère au moins que ça vous fait autant plaisir qu'à moi. Ah? Vous voulez voir d'abord? Bon, eh bien, je vous laisse regarder le numéro et je vous retrouve ici dans cinq minutes.
Ça y est? Alors, content? Quoi, vous râlez déjà? Non, mais... Eh bien moi, je vais vous dire. Tout d'abord vous pourriez me remercier d'avoir ramené le prix de 30 à 22 francs. Vous ne vous rendez pas compte! Vous en connaissez beaucoup, vous, des produits qui ont baissé de 27% au début de cette année?
Et quoi? L'encart, il est tout petit? Oui! Mais il permet de jouer sur une grande table, na... Et puis, des fois, il y en aura un grand, comme avant. Ou alors un cahier spécial avec un grand solo ou un petit jeu



de rôle. Bref, un jeu inédit dans chaque numéro! Moins de pages? Oh, à peine, là vous pinaillez. Et vous avez vu la masse d'infos? Tous les nouveaux jeux, même ceux qui ne sont pas de chez nous et ceux qui ne vont être présentés qu'au Salon. Toutes les adresses pour jouer à Lyon (la prochaine fois, où m'invitez-vous?). Un cahier micro encore plus détaillé avec toutes les nouveautés, même les zing-boum, zing-boum, jeux d'arcade. Oui, je sais, il y en a qui n'aiment pas ça, mais, de temps en temps, ça permet de se défouler.
Une rubrique spéciale pour les "grandeur nature", une autre pleine de conseils pour les rôlistes (ou rôleurs, dites-moi ce que vous préférez), une règle précise (vous saviez tous jouer à l'awele?) et puis... je suis sûre que j'en oublie!
Au fait, vous avez vu le beau dossier que je vous ai préparé sur les inventeurs. C'est vous, ça, non? Avec un nouveau Pion d'Or. Que même que si vous le gagnez, votre jeu sera édité! Fabuleux, non? Et pour les fainéants, un concours sondage. C'est simple: vous votez pour vos jeux préférés et, par ailleurs, vous essayez de deviner les choix de la majorité. Avec un peu de perspicacité (et un peu de chance, peut-être), vous gagnez l'un des trois voyages à Pékin que je vous ai réservés. C'est pas beau ça?
Ah, j'oubliais. Mon journal à moi va gagner des pages. Non, je sais, pas dans ce numéro, mais ça va venir. Alors, je compte sur vous pour m'aider: jeux et casse-tête toujours, dessins (de moi? Oh, j'adore ça...), photos (pourquoi pas?), enveloppes et courrier. Oui, oui, je vais publier vos lettres. Mais seulement si elles sont drôles, précises et même méchantes. Je ne suis pas du genre à passer des mots d'amour du genre "je lis votre revue depuis toujours, c'est la meilleure". Quoique... une fois de temps en temps, pourquoi pas, puisque c'est vrai.
Et puis pensez à ma concurrente copine Médiane (je me demande où elle est allée chercher un nom comme ça. Pfuitt, ridicule...). C'est elle qui s'occupe du Club des Clubs. N'hésitez pas à lui envoyer toutes vos annonces, vos résultats... *J&S*, c'est le mensuel de tous les joueurs. Taratata!

AGES INCONNUS

Avec les problèmes que vous m'envoyez, je pourrais faire un numéro spécial sur les âges. Pas une semaine ne se passe sans que je ne reçoive quelque chose du genre "Toto a la moitié de l'âge qu'avait son père il y a 13 ans..." Les surprises sont rares! Pourtant, sur un principe tout à fait classique, voici une présentation qui m'a semblé originale, proposée par Patrice Fouquet, de Valentigney dans le Doubs.
• Il y a x années, Pierre avait le même âge que celui qu'aura Paul dans x années et x fois l'âge qu'avait Jean il y a x années.
• La somme de l'âge qu'avait Jean il y a x années et de celui qu'il a est égale à l'âge qu'il aura dans x années.
• Dans x années, le rapport des âges de Pierre et de Jean sera égal à celui des âges de Pierre et de Paul il y a x années.
Devinez quelle est la question? Eh oui, il faut trouver les âges de Pierre, Paul et Jean.
Solution dans le prochain numéro.



EH, LES ARTISTES!

Fut-ce à cause des grèves? Fûtes-vous terrassés par les abus de fin d'année? Furieuse, fumante, fulminante, en tout cas je suis, funestes et funèbres fumistes! Fureter furtivement dans ma boîte aux lettres j'ai beau, je ne vois guère de belles enveloppes comme je vous en avais demandées. Futilité que cela? Non point. C'est de l'art, petits cocos! J'ai lu dans *Télérama* que ça s'appelait du Mail-Art. Alors? Futés d'ailleurs si vous étiez, vous vous souviendriez que la publication de votre œuvre vous vaudra un abonnement d'un an (11 numéros, oh, oh) à *J&S*.
Heureusement, qu'il y avait la lettre de Frédéric Halas!



GARRI KASPAROV

UN CHAMPION DU MONDE D'ECHECS A PARIS, C'EST DEJA UN EVENEMENT. MAIS QUAND CE CHAMPION-LA S'APPELLE GARRI KASPAROV, ON SE PRECIPITE. LA STAR EST EN PLEINE FORME! TOUJOURS AUSSI FOUGUEUX, TOUJOURS AUTANT D'HUMOUR... ET TOUJOURS PAS LA LANGUE DANS SA POCHE.

Malgré un programme parisien insensé et minutieusement orchestré par ses deux managers, l'Anglais Andrew Page et le Français Dan-Antoine Blanc-Shapira, Garri Kasparov nous a consacré quelques instants de son précieux temps. Le temps d'un blitz...

Jeux & Stratégie: Reykjavik, Cologne, Thessalonique, Belgrade, Paris pour quelques jours, Madrid ensuite... Mais qu'est-ce qui fait courir ainsi Kasparov?

Garri Kasparov: Ma volonté de faire découvrir les échecs et d'aider à leur développement. C'est le rôle d'un champion du monde et, en tout cas, le but que je me suis fixé. C'est mon boulot de numéro 1 mondial dans une discipline qui est, après le football, le sport le plus pratiqué sur la planète.

J&S: Mais ce côté globe-trotter, VRP des échecs, n'est-il pas préjudiciable à votre préparation de joueur?

G.K.: A vous de juger! J'ai gagné les deux tournois de Coupe du monde à Belfort et à Reykjavik, trois médailles d'or aux Olympiades de Thessalonique ... Non, de ce côté-là, ça va. J'ai assez d'entraînement. Je peux voir venir. Mon atout majeur est que, maintenant, je sais gérer mon temps. Je suis capable de me préparer à l'avance pour plusieurs tournois à la fois. Il me suffit pour cela de recharger mes batteries à Bakou, ma ville natale. Je peux véritablement parler de camp d'entraînement, de camp retranché où je me consacre exclusivement à mes échecs. Mes sessions de préparation durent très exactement quarante jours.

J&S: Comment se passe une "session"?

G.K.: Je travaille beaucoup mon physique. Footing, musculation, quelques parties de tennis aussi. Pour ce qui est des échecs, j'y consacre trois, quatre heures par jour.

J&S: Un champion du monde apprend-il encore quelque chose sur les échecs?

G.K.: Apprendre n'est peut-être pas le mot... Pour moi les échecs sont une recherche perpétuelle, j'allais dire une quête, mais pourquoi pas? En fait, il y a deux phases bien distinctes dans ma préparation. La première s'effectue en fonction des adversaires que je vais rencontrer: je m'imprègne de leur style, je mémorise leurs défauts ou leurs qualités. La deuxième phase est plus expérimentale: elle consiste en une étude systématique et approfondie de mes propres parties, histoire de corriger mes erreurs ou d'améliorer encore mes idées, mais elle consiste aussi à rechercher de nouvelles ouvertures ou de nouvelles variantes que je testerai lors de matchs-exhibitions. Si j'en suis satisfait, je les incorporerai peut-être à mon répertoire pour un futur grand combat à venir.

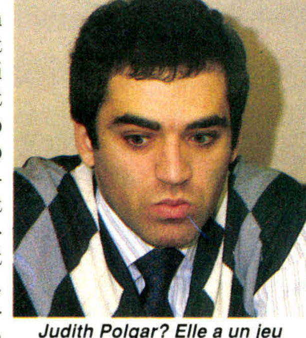
Footing, musculation et quatre heures d'échecs par jour.

J&S: Vous arrivez des Olympiades de Thessalonique où vous avez fait, vous et votre équipe, un "carton plein"...

G.K.: Franchement, je ne m'y attendais pas. Malgré les relations dans l'équipe, nous avons réussi un formidable parcours. Sur 56 parties jouées en 14 rondes, nous n'en avons perdues que 2!

J&S: Ces "relations" dans l'équipe, ce sont vos rapports avec Anatoli Karpov?

G.K.: Karpov adopte une attitude indépendante et égoïste dans une équipe dès lors qu'il n'est pas le numéro 1. Vassili Ivantchouk et Jan Ehlvest ne tiennent pas à prendre parti entre Karpov et moi, et sont trop jeunes ... ou trop mous pour s'opposer à Karpov et donc aux fédérations soviétique et internationale. Mais avec Youssoupov et Beliavski, on s'entendait bien! Cha-cun, en fait, voulait prouver aux autres sa propre force. Un jeu dangereux, mais qui nous a bien réussi.



Judith Polgar? Elle a un jeu d'homme!

J&S: Si les Olympiades vous ont consacré roi, elles ont aussi découvert une petite reine de 12 ans, Judith Polgar ...

G.K.: C'est incroyable! Je dois avouer que cette petite fille m'a vraiment impressionné. C'est la première fois que je vois quelqu'un de sexe féminin jouer à un tel niveau. C'est bien simple, elle a un jeu d'homme.

J&S: Nous avons assisté cet été à un championnat d'Union soviétique somptueux, le plus fort de tous les temps. Vous êtes déclaré cochampion avec Anatoli Karpov et le fameux match de barrage prévu par le règlement est passé aux ou-bliettes. Qu'en pensez-vous?

G.K.: Un scandale de plus à mettre à l'actif de la Fédération soviétique, de Campomanès et de Karpov. Les instances dirigeantes ont suivi, en fait, le bon vouloir de Karpov et de la FIDE. Ce match a été prévu, puis annulé, puis remis au goût du jour, puis annulé derechef. Comme me disait mon copain Youssoupov : *"Attendons donc leur dixième décision!"*

J&S: Votre lutte contre le président de la FIDE, Florencio Campomanès, tourne au bras de fer. La GMA (Association des Grands Maîtres) que vous avez créée, recueille un immense succès...

G.K.: Les joueurs professionnels ont compris où était leur intérêt. Nous comptons aujourd'hui 204 membres à la GMA. Nous avons mis sur pied la première Coupe du monde de 88-89 et les premières qualifications pour celle de 91-92 se jouent en ce moment à Belgrade. Nous organisons à Madrid le premier congrès international consacré aux échecs, congrès qui se clôturera par un match-exhibition URSS-"reste du monde" auquel je participerai. Tous les bénéfices de ce match, y compris les cachets des joueurs, seront intégralement reversés à l'UNICEF. C'est aussi cela l'esprit GMA!

J&S: "L'esprit GMA" n'est-il pas de fonder une fédération parallèle? Vous créez la Coupe du monde; il est acquis que la GMA organisera les demi-finales du championnat du monde 90... Les échecs ne vont-ils pas devenir comme la boxe et ses quatre fédérations?

G.K.: La GMA n'est pas une vue de mon esprit. Elle n'a vu le jour que pour pallier les carences de la FIDE. N'oubliez pas que les GMI sont avant tout des professionnels.

J&S: Depuis plusieurs mois, Campomanès et la FIDE exigent que vous leur fassiez des excuses publiques pour les avoir traités de "mafia des échecs".

G.K.: En guise de réponse, je vais vous dire la blague qui court, et qui fait fureur, dans le milieu des Grands Maîtres. On raconte que Campomanès aurait déjà trouvé le lieu où se déroulera la prochaine finale du championnat du monde : Palerme!

J&S: Durant les Olympiades de Thessalonique, la numéro 2 soviétique Elena Akhmilovskaïa est passée à l'Ouest en se mariant avec un Maître américain. Comment réagissez-vous?

G.K.: Ma première réaction est qu'elle aurait pu attendre la fin des Olympiades pour partir. Tout ce que je vois est qu'elle a lâché son équipe alors que celle-ci était en difficulté. C'est antisportif. La meilleure preuve est que c'est la Hongrie qui a remporté le titre. Maintenant pour ce qui est de son départ pour les Etats-Unis, de son passage à l'Ouest, comme vous dites, chacun est libre d'aller où il veut et... d'aimer qui il veut.

J&S: Le très "brejnévien"

Alexandre Rochal, rédacteur en chef de la non moins brejnévienne revue d'échecs *64*, a déclaré que le passage à l'Ouest d'Akhmilovskaïa était une conséquence directe et inéluctable de la perestroïka de Mikhaïl Gorbatchev. Qu'en pensez-vous?

G.K.: Cela prouve déjà que dans l'Union soviétique de Mikhaïl Gorbatchev on peut se livrer librement à des déclarations personnelles! Mais cela démontre surtout, et c'est là le point le plus important, le réseau complexe de résistance intérieure qui existe dans mon pays, et ce, à tous les niveaux, à l'encontre d'une politique de redressement national.

J&S: Quels sont vos prochains objectifs échiquéens?

G.K.: Tout d'abord me reposer ! Après mon périple, je rentre à Bakou et je m'enferme ! Je me suis programmé une session d'entraînement pour janvier. J'effectuerai ma rentrée au plus haut niveau à l'occasion du tournoi espagnol de Linares, qui se tiendra en mars. Ensuite, mon objectif principal est de gagner Barcelone, le quatrième tournoi de la Coupe du monde en avril.

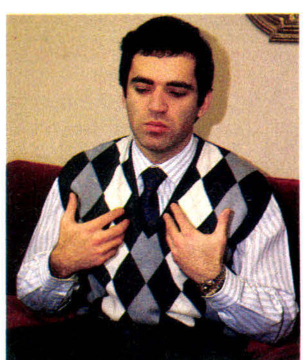
J&S: Participerez-vous au deuxième championnat du monde par équipes à Lucerne?

G.K.: Ce n'est pas parce que je suis champion du monde que je dois participer à n'importe quelle compétition un peu folle!

(NdR: Le championnat du monde par équipes est une compétition organisée par la FIDE.)

J&S: Dans le cycle du championnat du monde 90, nous en sommes aux quarts de finales. Speelman a créé la surprise en sortant Short cet été. Quels sont vos pronostics pour les autres matchs?

G.K.: Youssoupov n'aura aucun mal à se défaire du Canadien Spragett, de même que Karpov face à l'Islandais Hjartarson. Le match le plus équilibré, et donc le plus indécis, est sans doute Timman-Portisch. Tous deux sont de très forts Grands Maîtres mais ont, depuis quelque temps, des résultats très irréguliers. Tous deux sont capables du meilleur comme du pire. Bon, mais si vous voulez un nom, je dirais Timman. De toute façon, Karpov et Youssoupov sont au-dessus du lot de tous ces candidats.



Jamais je ne me ferai battre par une machine!

J&S: Ce qui veut dire qu'en 1990...?

G.K.: Une cinquième finale de championnat du monde avec ... qui vous savez.

J&S: Mais encore .

G.K.: Tant que je rencontrerai Karpov en finale, ça ira bien pour moi.

J&S: Vous avez déclaré que vous seriez toujours champion du monde en l'an 2000...

G.K.: Non, non, je n'ai jamais dit ça.

(NdR: Si, si, vous l'avez dit!)

Les échecs de haut niveau demandent un investissement tel qu'il est difficile de tirer des plans sur la comète. Tout ce dont je suis à peu près sûr est que je suis tranquille jusqu'en 1993. Après on verra!

J&S: Vous ne voyez personne pour l'instant susceptible de venir vous "taquiner"?

G.K.: Force est de constater que le fossé creusé par moi et Karpov est immense.

J&S: Vous savez peut-être, qu'en France, un jeune garçon de 15 ans, Joël Lautier, a pris fermement rendez-vous avec vous pour 1993...

G.K.: Son titre de champion du monde a impressionné fortement la délégation soviétique d'Adélaïde. Champion du monde Juniors à 15 ans, c'est un exploit formidable. Maintenant pour ce qui est de la suite de sa carrière, il faut que j'analyse ses parties, que je joue contre lui, pour pouvoir me prononcer.

Tant que je rencontrerai Karpov, ça ira bien.

J&S: Dans les jeunes qui montent, on parle beaucoup de Vassili Ivantchouk, déjà dixième joueur mondial.

G.K.: Je peux vous assurer qu'Ivantchouk ne sera jamais champion du monde. Un fort Grand Maître, oui, mais c'est tout. Il n'a pas les qualités physiques et surtout psychologiques pour s'emparer du titre suprême. En revanche, quelqu'un comme Valéri Salov me semble beaucoup plus dangereux.

J&S: Vous avez repris la fameuse école d'échecs de Botvinnik. Y a-t-il parmi vos élèves des talents prometteurs?

G.K.: Oh oui! Et tellement prometteurs que je songe sérieusement à ne plus m'occuper d'eux!

(NdR: Kasparov ne veut pas en dire plus, mais on peut citer trois noms à retenir : Alexander Shirov, Constantin Sakaïev et Micha Oulibine. Sans oublier Gata Kamski, mais qui, lui, ne fait pas partie de l'écurie Kasparov)

J&S: On a parlé des jeunes qui poussent, mais il y a aussi des machines qui poussent. Deux Grands Maîtres de premier plan ont été victimes des ordinateurs d'échecs: Portisch face à *Leonardo* et Larsen face à *Deep Thought*. On sait que vous avez une position très forte sur le sujet. Un ordinateur champion du monde un jour...

G.K.: Ridicule! Une machine restera toujours une machine, c'est-à-dire un outil de travail et de préparation pour le joueur! Jamais je ne me ferai battre par une machine! Jamais on ne pourra inventer un programme qui dépasse l'intelligence humaine. Et quand je parle d'intelligence, je veux dire aussi l'intuition et l'imagination. Vous voyez une machine écrire un roman ou de la poésie, vous? Mieux encore, vous voyez une machine faire cette interview à votre place? Et moi répondre à ses questions?

(NdR : perseverare...)

Propos recueillis par Thierry Paunin

Photos Catherine Jaeg

KASPAROV - FRANCE: 4,5-1,5



Un des grands moments du séjour en France du champion du monde fut la simultanée où il affronta quelques-uns des meilleurs joueurs français.

Dans les arènes de l'Agora d'Evry (Essonne), Kasparov a fait son numéro: France 1,5 - Kasparov 4,5. Déception tout de même pour le champion du monde qui, s'il s'attendait à lâcher une ou deux nulles, ne pensait sûrement pas être mis K.-O. par un "petit Français". Cet exploit est venu du Maître International Mershad Sharif qui ponctua par sa magnifique victoire cette grande fête des échecs. Dans la salle d'Evry, près de 1 800 personnes. Sur scène, l'équipe de France contre un seul homme : Kasparov. Chaque Français dispose de trois heures pour jouer sa partie; Kasparov dispose lui aussi de trois heures, mais pour jouer six parties. (Outre les cinq "Bleus", un joueur du club local, Eric Rabane, avait l'inestimable privilège de jouer contre le champion.) Quelques instants plus tôt, nous assistions à une présentation très "américaine" des joueurs. Une immense ovation salua la star qui déboula sur scène au rythme de la célèbre musique du film *Rocky*. Pour un peu, on se serait cru au Madison Square Garden. Le show pouvait commencer. A deux heures du matin (!) la "messe" était dite et le (toujours aussi nombreux) public put alors fêter "ses héros".

Entre-temps, la magie du spectacle fut à la mesure de ses acteurs. Cinq écrans permettaient à l'assistance de suivre instantanément les coups joués, et deux écrans géants offraient des gros plans souvent indiscrets des joueurs. Ah, les inénarrables mimiques de Kasparov! Le champion du monde, arpentant la scène dans tous les sens, allant d'un échiquier à l'autre, surveillant d'un œil une partie délicate, fit souffler un moment sur l'équipe de France le vent du désastre : le 6-0 pointait à l'horizon! Et puis vinrent ces deux moments d'intense émotion: un zeitnot (crise de temps) d'enfer pour Bachar Kouatly qui ne disposait plus que d'une minute pour jouer 15 coups et qui, dans une position perdue, trouva un coup salvateur, une "arnaque" libératrice qui contraignit le champion du monde à la nulle; enfin, et surtout, Mershad Sharif (Maître iranien naturalisé français), capitaine de l'équipe de France aux récentes Olympiades, qui envoya Kasparov au tapis en 31 coups!

K.-Haïk: 1-0; Koch-K.: 0-1; K.-Kouatly: =;
K.-Mirallès: 1-0; Sharif-K.: 1-0; Rabane-K.: 0-1.

Photo Roland Lecomte

ECHECS

OLYMPIADES: LES FRANÇAIS DEÇOIVENT

Bien que le terme olympiade désigne habituellement une période de quatre ans, les Olympiades d'échecs, sorte de championnat du monde par équipes, ont lieu régulièrement tous les deux ans. Chaque nation peut y engager une formation composée de six joueurs et d'un capitaine. Les matchs se disputent toutefois sur quatre échiquiers, ce qui permet chaque jour à deux joueurs de se reposer. Il n'y a pas d'épreuves de qualifications et, cette année, pour les vingt-huitièmes Olympiades qui se déroulaient du 12 novembre au 2 décembre en Grèce, à Thessalonique, ce sont cent six pays qui se présentaient.

Parallèlement, sur le même principe, se déroulaient aussi les Olympiades féminines avec cinquante-six équipes de quatre joueuses plus un capitaine, les rencontres se tenant cette fois sur trois échiquiers.

La victoire finale, chez les hommes, ne fit aucune surprise: avec Kasparov et Karpov qui marquèrent respectivement 8,5 points et 8 points sur 10, l'URSS remporta sans difficulté la médaille d'or avec 40,5 points sur les 56 possibles.

Comme à Dubaï, en 1986, les Anglais ont confirmé leur position de deuxième nation échiquéenne avec 34,5 points. Juste derrière, il faut noter la superbe troisième place des Hollandais qui, bien que privés de Timman, ont obtenu autant de points que les Anglais et ne s'inclinent devant eux qu'au système de départage (total des points des équipes rencontrées).

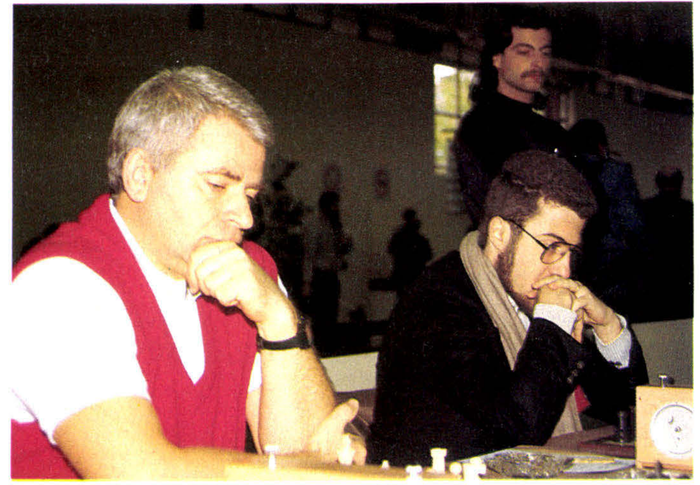
Très normalement, on trouve ensuite les USA, à la quatrième place, la Hongrie, à la cinquième et la Yougoslavie à la sixième. Ce dernier pays où les échecs font figure de sport national n'a guère l'habitude de briller dans les compétitions par équipes (quinzième à Dubaï!). Les Olympiades de 1990 devant avoir lieu sur leur terrain à Novi Sad, les Yougoslaves pourraient bien alors viser une des trois premières places.

Le combat du Philippin Florencio Campomanès, président de la FIDE, contre la suprématie européenne commence à porter ses fruits. Les Philippines se classent à la septième place et la Chine Populaire à la huitième.

Il faut se souvenir que la première participation de la Chine aux Olympiades date de Buenos Aires en 1978. A peine dix ans ! C'est que les Chinois disposent de leur propre forme de jeu d'échecs. Ils sont tout juste un millier à pratiquer le jeu international, et leurs premiers Grands Maîtres sont pour très bientôt.

Quant à l'équipe de France, sa trente et unième place est une cruelle déception après avoir été septième en 1984 et dixième en 1986. Seule consolation, quelques résultats ponctuels comme un match nul 2-2 face à l'Angleterre et deux victoires par 2,5 à 1,5 contre l'Islande et Israël. Malheureusement, notre formation chuta brutalement au moment d'entamer le sprint final: deux défaites consécutives par 3 à 1 contre la Suède et la Pologne.

Aux deux premiers échiquiers français, Boris Spassky, ancien champion du monde, et Bachar Kouatly, futur GMI.



ET LES FEMMES ?

La lutte pour la médaille d'or dans les Olympiades féminines fut, en revanche, indécise jusqu'au bout, et permit d'assister à un formidable tête-à-tête entre l'URSS et la Hongrie.

D'un côté, des professionnelles expérimentées conduites par la championne du monde, Maïa Tchibourdanidze. De l'autre, une bande de gamines prodiges : Zsuzsa Polgar (17 ans), Judith Polgar (11 ans), Idliko Madl (18 ans) et Zsofia Polgar (13 ans).

Les sœurs Polgar sont déjà bien connues du public.

Depuis plusieurs années, Zsuzsa participe avec succès à de nombreux tournois de Grands Maîtres. Judit, vient d'obtenir le titre de Maître International, et d'atteindre 2 550 points Elo .

Ce n'est qu'à la toute dernière ronde que les deux équipes parvenaient à se départager: les Hongroises battaient la Suède par 2 à 1, alors que l'URSS n'obtenait que le match nul 1,5 à 1,5 contre les Pays-Bas.

Le score final de Judith est fabuleux: 12,5 points sur 13, soit une performance Elo de 2 694 points !

Notons, pour terminer, le bon résultat des Françaises, treizièmes avec 23 points sur 42.

L'EQUIPE DE FRANCE

Les hommes:
1. Boris Spassky, **2.** Bachar Kouatly, **3.** Olivier Renet, **4.** Gilles Andruet, **5.** Aldo Haïk, **6.** Gilles Mirallès.
Capitaine: Mershad Sharif

Les femmes:
1. Christine Flear, **2.** Julia Lebel, **3.** Nicole Tagnon **4.** Sabine Fruteau.
Capitaine: Jean-Luc Seret

ALDO HAIK

JAT BELGRADE : L'OPEN MONSTRE

Premier des trois Opens de qualifications pour la Coupe du monde 91-92, Belgrade enregistrait une participation record: 280 joueurs dont 102 GMI et 72 MI! Rude bataille pour prendre les huit places donnant accès au World Open de 1990.

Contre toute attente, ce tournoi fut dominé par le Grand Maître Yougoslave Hulak qui totalisa même un moment six victoires en six rondes. Une "perf" qui lui permit non seulement de résister au retour de la meute soviétique, mais encore d'être le premier des six covainqueurs.

Côté français, soulignons le très beau tournoi réalisé par Olivier Renet (6/9) qui termine dans le groupe des seizièmes après sa superbe victoire à la dernière ronde sur Ivan Solokov, 36e joueur mondial. Olivier réalise une performance Elo de 2 585, mais rate sa 2e norme de GMI d'un cheveu à cause d'un obscur Yougoslave au Elo trop faible (2 225), et donc pénalisant dans le calcul final. Si Manuel Apicella, notre nouveau MI, est à créditer d'un bon tournoi (4/9), la déception vient de Joël Lautier (2,5/9) qui passa complètement à côté de son sujet malgré un bon début. Nul doute que notre champion du monde Juniors aura très vite l'occasion d'étrenner son titre plus brillamment.

1-6. Hulak (Y), Psakhis (URSS), Pigousov (URSS), Gourevitch (URSS), Polugaievsky (URSS), Naumkin (URSS) 7/9; **7/15.** MI Bareev (URSS), Timotchenko (URSS), (ces huit joueurs sont qualifiés pour le World Open), etc.

UN GMI FRANÇAIS

En remportant le tournoi d'Ausbourg, Bachar Kouatly réalise sa troisième et dernière norme nécessaire pour obtenir le titre de Grand Maître International. Il sera ainsi le premier Français à entrer dans le club fermé des GMI! Dans le même tournoi, l'espoir Jean-René Koch décroche, quant à lui, le titre de Maître International.

CHAMPIONNAT DU MONDE FEMININ : "Tchitchi" bien sûr !

La Géorgienne Maïa Tchibourdanidze (27 ans) détient le titre de championne du monde depuis 1978, date à laquelle elle détrôna sa compatriote Nona Gaprindashvili. En 81, elle conservait son titre de justesse (8-8) face à Nana Alexandria.



photo Catherine Jaeg

Ses deux finales suivantes furent plus nettes : 8-5 en 84 contre Irina Levitina et 8,5-5,5 en 88 contre Elena Akhmilovskaïa. Son quatrième match l'opposait à une autre Géorgienne, Nana Ioséliani, deuxième joueuse mondiale et épouse du Grand Maître Rafaël Vaganian. Si le combat fut assez équilibré, Maïa la Reine mena les débats comme elle l'entendait et coiffa, au terme de seize parties, sa quatrième couronne mondiale.
Score final : 8,5 - 7,5.

SEMI-RAPIDE: ENCORE LES SOVIETIQUES!

Mi-décembre: pendant que Karpov remportait au Mexique le championnat du monde d'échecs semi-rapides organisé par la FIDE, Kasparov et l'équipe d'URSS triomphait, en Espagne, du "reste du monde" dans un grand match organisé par la Grand Masters Association, chère au champion du monde (32,5 à 31,5).

L'ESCROC ET LE CHAMPION DU MONDE

Un tribunal de Hambourg (RFA) a condamné le mois dernier à deux ans et huit mois de prison un journaliste ouest-allemand reconnu coupable d'avoir détourné à son profit une importante somme d'argent due à l'ancien champion du monde d'échecs Anatoli Karpov.
Michaël Jungwirth, 45 ans, journaliste à la *Norddeutscher Rundfunk,* a été convaincu d'avoir gardé pour lui 800 000 DM (près de 3 millions de F) provenant d'un contrat publicitaire signé entre la firme Novag, fabricant d'ordinateurs de Hong Kong et Karpov. Selon l'accusé, Karpov lui aurait fait cadeau de l'argent en dédommagement de plusieurs débours ayant servi à obtenir la signature du contrat. En outre, l'accusé a déclaré à la Cour que cette somme devait servir à couvrir les frais d'installation en Occident de Karpov, qui lui aurait confié son intention de quitter l'URSS et de passer à l'Ouest au cas où il perdrait son titre de champion du monde face à Garri Kasparov.
La Cour de justice de Hambourg n'a pas retenu cette argumentation qu'elle a qualifiée *"d'inventée de toutes pièces".*

EN BREF

•Vinkovci (Y). Troisième et dernière norme de Maître International pour Manuel Apicella (2 370 Elo) !
1. Apicella: 7/10; **2.** Ciganovic (Y): 7; **3.** Klaric (GMI-Y): 6,5;**4.**Sahovic (GMI-Y): 6; **5.** Grimberg (F): 5,5 ...

• Championnat Open de Hongrie. Le Soviétique Moskalenko (2 475 Elo) remporte le titre. Bela Perenyi (MI-2 455 Elo), le premier Hongrois de ce tournoi, devait tragiquement disparaître quelques jours plus tard dans un accident de voiture.

• Championnat de Roumanie. Mihaïl Marin (MI-2 480) remporte le titre devant Adrian Negulescu.

• Championnat de Cuba. Amador Rodriguez (GMI-2 550) gagne devant Jesus Nogueiras (GMI-2550).

• Championnat des U.S.A. Le Maître International Michael Wilder (2 505) crée la surprise. **1.** Wilder 6,5; **2.** Seïrawan (GMI-2610): 6; **3.** Goulko (GMI-2 590): 6; **4.** Rohde (GMI-2 565): 5,5; **5.** Benjamin (GMI-2 560): 5,5 ...

• Championnat d'Islande. Margeir Petursson (GMI-2 530) gagne au départage face à Jon Arnason (GMI-2 535).

• Championnat de Pologne. Wlodzimierz Schmidt (GMI-2 465) remporte le match de barrage à quatre face à Kuczynski, Sznapik et Hawelko.

• Odense (Danemark). Match exhibition télévisé (!) entre les Grands Maîtres Bent Larsen (2 560) et Curt Hansen (2 520), ancien champion du monde Juniors). Larsen l'emporte 3,5 - 2,5.

• Championnat d'Europe Cadets. A Salsjobaden (Suède), le Parisien Arnaud Payen remporte son premier titre international avec 5 victoires et 2 nulles. Mais aucun joueur des pays de l'Est ne participait.

• Championnat d'Europe Juniors. Le Soviétique Alex Dreïev remporte le titre à Arhnem (Pays-Bas) avec 10,5 points sur 12. Le Français Marc Degraeve termine 9e avec 7,5 points.

THIERRY PAUNIN

OTHELLO

CHAMPIONNAT DU MONDE A PARIS

Dix pays étaient représentés à Paris pour le championnat du monde, les 11, 12 et 13 novembre derniers. Le Japon, les Etats-Unis, la Grande-Bretagne, l'Italie, le Danemark, la Belgique, la Suède et la Pologne (dont c'était la première participation) avaient délégué trois joueurs, la Norvège, deux seulement. Pour éviter un nombre impair de joueurs, la France, en tant que pays organisateur, a eu le droit d'aligner un quatrième joueur (en l'occurrence Olivier Thill) en plus de son équipe formée de Paul Ralle (champion de France, voir *J&S* n° 54), Didier Piau et Jean-François Puget.
Les trente participants devaient donc s'affronter, dans la prestigieuse salle des médailles (XVIIe siècle) du lycée Henri IV, en treize rondes au système suisse durant deux jours, à raison de trente minutes par joueur et par partie; le troisième jour était consacré aux demi-finales pour les quatre premiers et à la finale.
Surprise à la première ronde, le Polonais Artur Kaniewski défaisait l'Américain David Shaman, troisième lors des trois dernières éditions du championnat du monde! Pour leur première confrontation avec des joueurs occidentaux, les joueurs polonais allaient-ils s'imposer? Le suspense était, en fait,de courte durée: Kaniewski, sans doute satisfait de cet exploit, perdait toutes les autres parties de la journée, et ses deux compatriotes, inhabitués des grands tournois, ne marquaient que 2 et 3 points sur 7 le premier jour.
Les Français, peu favorisés par le tirage au sort, se déchiraient en luttes fratricides: à la deuxième ronde, Puget battait Ralle, qui battait Piau àla ronde suivante!
Pendant ce temps, le Japonais Hideshi Tamenori, déjà champion du monde en 1986, faisait carton plein, et à la fin de la première journée, avec 7 sur 7, devançait de 2 points un groupe de six poursuivants formé de Takeshi Murakami (J), Erik Jensen (DK), Brian Rose (USA), Peter Bhagat (GB), Graham Brightwell (GB) et Per-Erik Wahlberg (S). Plusieurs prétendants sérieux aux demi-finales étaient déjà à 3 points du premier: Imre Leader (GB), David Shaman (USA) et Paul Ralle.



Tamenori, champion du monde.

Mais Tamenori faiblissait le second jour, où il ne marquait que 2,5 sur 6 (peut-être se reposait-il après avoir quasiment assuré, la veille, sa qualification pour les demi-finales). En revanche, Murakami et Leader faisaient un sans-faute, et terminaient en tête à l'issue du système suisse avec respectivement 11 et 10 sur 13. Tamenori prenait la troisième place (9,5 sur 13) devant Brightwell (9 sur 13). Déception dans le camp français où Ralle, malgré sa victoire sur Tamenori à la dernière ronde, ne terminait que cinquième ex aequo avec 8 sur 13.
Les Anglais grâce à la performance de leur troisième représentant (Bhagat) remportaient le championnat par équipes, devant les Japonais. La France termine troisième ex aequo avec l'Italie.
Le dernier jour, les deux demi-finales, au meilleur de trois parties, étaient donc des matchs anglo-japonais: Murakami-Brightwell et Leader-Tamenori. Brightwell fit sensation en écrasant Murakami 64 à 0 dans la première partie, ce qui lui valut les acclamations du public enthousiasmé. C'est la première fois qu'un joueur japonais parmi les meilleurs subit une telle défaite face à un occidental. Murakami se relevait de ce K.-O. pour prendre sa revanche 40 à 24 dans la deuxième partie et la belle se soldait par un match nul! Brightwell était qualifié pour la finale grâce à la différence de pions sur les trois parties.
Dans l'autre demi-finale, Tamenori, de nouveau dans un bon jour, l'emportait 38 à 26, puis 40 à 24 sur Leader. La finale et le match pour la troisième place étaient encore des duels anglo-japonais. Tamenori s'imposait en finale sur Brightwell par 2 à 0 (44 à 20 et 40 à 23) et remportait ainsi, deux ans après le premier, un nouveau titre de champion du monde. Leader s'adjugeait 49 à 15 l'unique partie de départage face à Murakami.
Le classement final: 1. H. Tamenori; **2.** G. Brightwell; **3.** I. Leader; **4.** T. Murakami; **5 ex aequo.** E. Jensen, F. Marconi, P. Ralle, B. Rose...

MARC TASTET

GO

TAKEMIYA, 1er CHAMPION DU MONDE

Les victoires répétées du Chinois Nieh Wei Ping sur ses adversaires japonais rendaient la situation invivable.

Fujitsu, le numéro 1 de l'informatique japonaise, et Ing, un industriel taïwanais ont donc paré le coup en créant la première Fujitsu, le premier championnat du monde de go.

S'en sont suivis de nombreux tournois internationaux, au détriment des tournois traditionnels de la scène japonaise; mais, parallèlement, la confrontation annuelle Chine-Japon se poursuit!

Pour la première fois, donc, des non-Asiatiques peuvent rencontrer en parties officielles le gratin du go international. Le Hollandais Schlemper et l'Américain Redmond ont ainsi affronté, pour la première fois, à égalité Nieh; rude mais profitable leçon...

Les forces en puissance:

• Japon: Deux fédérations puissantes, la Nihon Ki In (Tokyo), et la Kansai Ki In (Osaka) regroupent 400 professionnels.

Les favoris de Nihon Ki In: Kobayashi (Kisei), Kato (Meijin), Takemiya (Honinbo), Rin, O'Rissei, O'Meien (Tawaïnais), Cho Chi Kun (Coréen), Fujisawa slunko (six fois Kisei), Otake, Yoda, Ishida et l'Américain Redmond (25 ans, 5e Dan a gagné trois parties contre des 9e Dan cette année et participe à la phase finale du tournoi Judan, ce qui n'était pas arrivé à un 5e Dan depuis 1977).

Et les favoris de Kansai Ki In: Hashimoto, Shiraishi, Imamura.

Corée du Sud: (Kim Il Sung a interdit la pratique du go au nord). Cho Hun Yun est le leader incontesté parmi les 80 professionnels de la région.

• Chine: 45 professionnels se partagent ce titre, car on ne devient pro en Chine qu'à partir du 6e Dan, dont Nieh (nommé Kisei à vie, soit "Saint" du go!), Ma, Jiang, Liu, Chen, Yu Bin.

Les outsiders:

• Taïwan: plaque tournante en matière d'organisation, elle ne recelle que quelques professionnels, mais fournit régulièrement le Japon en grands joueurs.

• USA: 2 professionnels à domicile.

• Europe: avec Schlemper (Hollande), en tête de file, les pays d'Europe, y compris ceux de l'Est, entretiennent des joueurs de qualité qui ne rivalisent pas encore avec les Orientaux. amateurs, ils apprennent à jouer à l'âge où les Japonais deviennent professionnels!

Les tournois:

• Fujitsu Cup: Le premier championnat du monde a couronné Takemiya qui a battu en finale Rin; une partie grandiose où le vainqueur, que l'on a vu en juin à Paris, a imposé son style cosmique. Il a battu en demi-finale son grand rival Kobayashi, tandis que Rin, le Taïwanais battait Nieh (voir *J&S* n° 54) pour la première rencontre opposant officiellement un Chinois à un Taïwanais.

• Ing Cup: restent en lice pour les demi-finales: Nieh, Rin (encore eux), Cho Hunyun (Corée) et Fujisawa Shuko (un revenant).

• IBM Haya-Go: IBM se lance dans la bataille Haya-Go, qui signifie partie rapide (une heure). En finale, Ishida bat Takemiya; un Coréen de 12 ans, Lee (2e Dan) a fait sensation; on lui prédit un avenir monumental.

• Rencontre amicale Chine-Japon: 39-17 (mais une faible équipe japonaise).

• Match Chine-Japon: Yoda, le héros japonais de 17 ans a battu successivement six Chinois: Yubin, Chen, Wang, Liu, Jiang et Ma. Il ne lui reste plus que Nieh à battre, qui est, comme on le sait, un os résistant pour les Japonais.

• Tengen Chine-Japon: Cho Chikun bat Liu.

• Championnat d'Europe: c'est la première victoire d'un joueur hongrois à ce championnat: Tibor Pocsal, et la deuxième d'un joueur de l'Est après le polonais Kraszek.

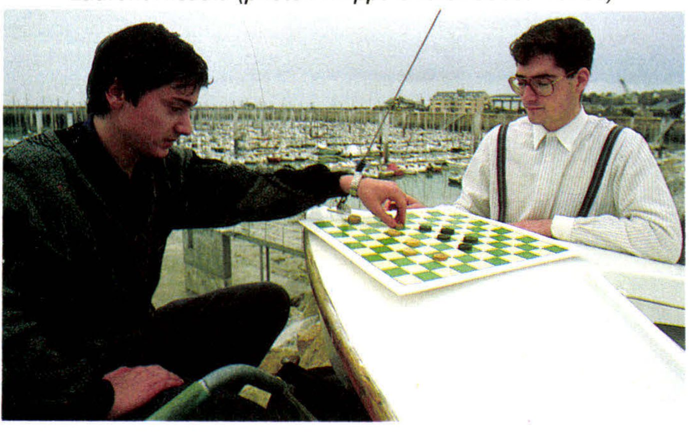
PIERRE AROUTCHEFF

DAMES

KOIVMAN SANS SURPRISE

Ce quinzième championnat a vu sans surprise la victoire du tenant du titre, le jeune champion soviétique de 14 ans: Igor koïvman. Par contre, les 2e et 3e places réservaient un grand suspense, car huit joueurs pouvaient prétendre monter sur le podium. Un autre Soviétique, Andrei Sizov, 19 ans, gagne la seconde place devant un favori, l'Ivoirien Ahmed Ba, 19 ans également. Cette manifestation, organisée par la Fédération française de jeu de dames et par la ville de Granville, a accueilli au Centre régional de nautisme dix nations dont les Etats-Unis et l'URSS.

Granville: Koïvman (à gauche)fait une démonstration au local Laurent Nicault. (photo Philippe Cherel-Ouest France)



PRODIGIEUX TCHIZOV

Prévu en août au Brésil, le championnat du monde de dames s'est déroulé du 11 octobre au 3 novembre, à Paramaribo au Surinam! Défections, incidents, compromis rendirent ce tournoi des plus tumultueux. L'ouverture du tournoi, officialisée par le ministre de l'Education, le Docteur Vénétian, eut lieu en l'absence de la délégation soviétique qui n'arriva qu'à 3 heures du matin, avec le président de la FMJD, Roozenburg. Le directeur du tournoi, le Belge Picard, également arbitre principal, n'en procéda pas moins au tirage au sort à 4 heures du matin!

Il fallut compter avec la défection de plusieurs joueurs: le champion du monde en titre, Dibman (URSS), qui abandonne définitivement la compétition, Kouperman (USA) et Verpoest (Belgique), âgés de 60 ans, deux autres joueurs européens et trois damistes africains, alors que le continent dispose d'un potentiel important de bons joueurs. Les défections partiellement comblées, il ne restait que 20 participants au lieu de 24. Enfin, 21 participants! Le Malien Mamina N'Diaye, arrivé en retard au tournoi, retourna ciel et terre pour jouer. Devant un premier refus de l'organisation, une pétition circula parmi les joueurs, entraîneurs et accompagnateurs! Tous signèrent, sauf deux Néerlandais, ce qui permit au Malien de prendre part au tournoi.

Evidemment, l'appariement initialement prévu changea: 21 rondes au lieu de 19, deux jours de repos en moins, nombre de parties différentes pour les joueurs au même moment; bref, une compétition ardue à suivre. D'autant que le GMI sénégalais Macodou N'Diaye (aucun lien de parenté avec le précédent), atteint de malaria, abandonna après la 10e ronde.

Tchizov, désavantagé, gagna pourtant avec trois points d'avance sur

AVIGNON ON Y JOUE !

Plus de 1 700 participants sous les voûtes séculaires du prestigieux Palais des Papes! 624 au bridge, 570 aux échecs, 280 au tarot, 174 au Scrabble, 40 au go et 32 aux dames. Tous ont apprécié ce cadre unique, chargé d'histoire et propice à la cogitation. Avec la troisième édition de son festival international, Avignon devient désormais, après Cannes, le deuxième haut lieu des Jeux de l'Esprit.

Les organisateurs ont osé réunir, dans une même manifestation, des disciplines aussi différentes que les jeux de cartes, de plateaux et de lettres. Pari gagné pour Avignon! C'est le résultat mérité et obtenu, à la Toussaint, par les trois organisateurs enthousiastes: Guy Clément, Pierre Kupelian et Marcel Thouvenez, fondateurs de l'association des Jeux de l'Esprit.

Du 30 octobre au 6 novembre, champions et amateurs se sont côtoyés et affrontés dans les six principales disciplines classiques. Le bridge avec cinq épreuves, s'étala sur toute la durée du festival. Le go lui, fit un véritable "tabac" auprès des médias et des festivaliers qui ont découvert là un jeu passionnant, "nouveau". Des bridgeurs et des damistes ont même assisté, avec quel intérêt!, à la pose des... dernières "pierres"! Le tarot a connu, lui aussi, son heure de gloire avec une première mondiale: la duplicate par quadrette au système suisse. Cette nouvelle formule élimine le hasard et donne ainsi au tarot sa forme la plus pure; prophanes et néophytes l'ont expérimenté. Troisième temps fort du festival: Victor Kortchnoï super-star. En visite lors du tournoi des jeunes, l'ancien vice-champion du monde d'Echecs fut assailli par quelque 400 fans de 6 à 19 ans, matériel en mains! Plus tard, il retrouva son heure de triomphe en jouant contre 40 adversaires en simultanée.
A Avignon, pas de stands, d'animations, uniquement des compétitions. Venons-y!

Bridge:
- Tournoi par paires mixtes: **1.** Elisabeth Chazel et I. Guterman (Avignon-90 paires)
- Tournoi individuel: **1.** J.Claude Dunan (Nîmes), 52 participants

Grand Open par paires: **1.** J.-F. Saffore (Aix) et G. Moncamp (Marseille-94 paires)
- Open par paires en partie libre: **1.** Annie Nitard et Robert Beal (Avignon-52 paires)
- Tournoi Patton: **1.** Calabro (Hyères), Bernardini (Toulon), J. et G. Dussol (Aix-15 équipes)

Dames:
Le Toulousain R. Delhom, trois fois champion de France, enlève l'Open en 5 rondes (32 participants)

Echecs:
2e championnat de France INJES (20 min par joueur):
1. A. Hoffmann (Argentine); **2.** M. Sharif (France) champion national INJES 1988 (130 participants)

Go:
Tournoi au système Mac-Mahon à handicap variable:
1. Alain Leinot (Montpellier-40 concurrents dont aucun asiatique!)

Scrabble:
- Tournoi par paires: **1.** Chevallier-Oswald (Strasbourg-17 équipes)
- Coupe d'Avignon individuelle: **1.** Patrick Vigroux (140 concurrents)



Tarot:
- Tournoi duplicate Open individuel: **1.** Jean-Michel Bernard (Châlon-sur-Saône-96 participants)
- Tournoi duplicate par quadrette au système suisse (4 équipes de joueurs, un attaquant et 3 défenseurs qui jouent les mêmes donnes, une fois en attaque, une fois en défense)

1. D. Paganini (Castres), O. Dallochix, P. Bomhouvat et D. Bordes (Montpellier)-46 quadrettes.
Pour la quatrième édition prévue du 26 octobre au 5 novembre 1989, année du Bicentenaire de la Révolution française, une agence de voyage a proposé à l'AJE de faire venir au Palais des Papes, pas moins de trois cents participants américains! Ah, ça ira, ça ira...!

ROLAND LECOMTE

Sijbrands (Pays-Bas) et Gantwarg (URSS). En gagnant à la 5e ronde contre Valneris (URSS), il prit la tête du tournoi qu'il garda jusqu'à la fin.

Seul Sijbrands donna l'illusion de pouvoir le suivre, mais Tchizov remporta quatre victoires et une nulle contre les Hollandais. Prodigieux tout simplement! Les deux ex aequo se rencontreront dans un match de barrage en six parties dans les six mois à venir, et le vainqueur sera déclaré challenger de Tchizov; il le rencontrera pour le traditionnel match en vingt parties qui se déroule d'habitude en octobre.

Le vainqueur, également champion du monde de parties rapides, bénéficie de l'appui d'un entraîneur qui, selon ses propres termes ,"n'est pas un fort joueur mais dispose de grandes qualités psychologiques".

Il devint donc champion du monde Juniors en 1983, et remporta en 1987 le tournoi d'Issy-les-Moulineaux, le championnat d'URSS et le 2e festival international de Dakar.

LUC GUINARD

BRIDGE

SIMULTANE EUROPEEN

Le 18 novembre dernier, le 14e Simultané Européen Philip Morris de bridge s'est soldé par une victoire en Nord/Sud des Suédois MM. Helmertz et Nilsson, avec un score de 76,46%, et par une victoire en Est/Ouest des Soviétiques MM. Advienko et Drozzai, avec 73,33%; grande première pour l'URSS qui participait pour la première fois à un tournoi européen. Quant au Simultané, organisé par l'Eur pean Bridge League et devenu la plus grande compétition européenne, il a battu son record absolu de participation avec 25 000 joueurs dans 26 pays européens et 600 clubs.

BRIDGEZ CHEZ VOUS...

L'opération "Bridgez chez vous" que nous vous avions annoncée dans le n° 53 bat son plein: vous êtes nombreux à téléphoner au 05 00 52 00 (numéro vert) pour vous renseigner. Cette formidable initiative organisée par la Fédération Française de bridge vise à faire se rencontrer les 70 000 licenciés et les 3 000 000 de bridgeurs amateurs(!).

Il s'agit donc d'un gigantesque tournoi qui offre à chacun la possibilité de participer à domicile, dans l'immédiat tout au moins. Vous vous procurez le jeu édité par la FFB et dont le dos permet, grâce à un astucieux système fléché, de jouer partout en France les mêmes donnes: celles-ci sont commentées dans un fascicule joint. Très vite, il vous faut envoyer les résultats de ce duplicate au siège de la fédération; après dépouillements, un second tour sera organisé, puis la phase finale. Attention! Il ne vous reste plus que quelques jours pour envoyer les résultats de la première ronde.

Renseignements: FFB, 73, avenue Charles de Gaulle, 92200 Neuilly. Tél.: (1) 47 38 24 40 ou 05 00 52 00. Minitel: tapez 36-15 BRIDGTEL.

TAROT

JOUEZ ET DESSINEZ!

Les championnats de France des Jeunes (collèges, lycées, individuels cadets et juniors) se dérouleront, du 29 avril au 1er mai à Dinard. L'affiche? C'est vous qui la réaliserez! La FFT lance à cette occasion un concours en collaboration avec la société Pacific et, bien sûr, *J&S*. D'un format maximum de 50×65 cm, votre dessin en couleurs devra illustrer ces championnats . Si vous aviez moins de 18 ans au 1/07/88, vous devrez envoyer votre œuvre avant le 22/02/89 en précisant, au dos, dans un cartouche de 5×10 cm, vos nom, prénom, adresse, classe et établissement scolaire, le tout en majuscules d'imprimerie.
Le lauréat verra son affiche éditée à 8 000 exemplaires. Il gagnera une invitation pour deux personnes, en pension complète à Dinard, du 29 avril au 1er mai. Envoyez vos dessins à:
Frédéric Fontaine, La Croix du Chesnot, 35270 Combourg
(Tél.: 99 73 12 64 le soir en semaine, le matin en week-end)

TOUS A CANNES!

Du 17 au 26 février prochains, le Palais des Festivals de Cannes abritera le quatrième Festival international des jeux. Tournois, animations grand public, expos, démonstrations, initiations quotidiennes et gratuites permettront aux champions et aux néophytes de s'initier, de se perfectionner, et de se rencontrer.

Les amateurs d'échecs apprécieront le Tournoi des Générations où cinq prestigieux Grands Maîtres Internationaux affronteront cinq jeunes espoirs, au cours du plus fort tournoi (catégorie 14!) jamais organisé pour les joueurs français. 150 000 F de prix en espèces récompenseront les vainqueurs du Grand prix de Cannes (tournoi A, réservé au 2 100 Elo et plus), et l'Open international de Cannes (tournoi B, réservé au moins de 2 000 Elo).

Les apprentis bridgeurs sont conviés par Philippe Cronier à un stage de cinq jours (niveau de 2e série souhaitable), et pourront assister à un match exhibition: "Bridgerama". Plusieurs tournois sont prévus: un Individuel (week-end du 18 et 19), un Patton, un grand tournoi mixte et paires dames, et enfin l'Open international de Cannes.

Les amateurs de Scrabble pourront participer à la quatrième Coupe de France de partie libre, à un tournoi individuel homologable en cinq parties (week-end du 25 et 26), et à un tournoi "blitz" en deux parties (une minute par coup).

Le week-end du 18 et 19, le skat sera à l'honneur, avec le premier championnat d'Europe individuel en Duplicate et avec le Grand Prix de Cannes (individuel), qui comptera pour la Coupe d'Europe des Clubs.

Amateurs de go, sachez que Pierre Aroutcheff donnera en trois jours la formation de base indispensable à tout joueur débutant, qui permettra de participer aux tournois. D'ailleurs, pour la première édition du Tournoi international, (système MacMahon à handicap, règles japonaises) qui se déroulera le samedi 25 et dimanche 26, tous les niveaux, du 25e Kyu au 6e Dan sont acceptés.

Les damistes eux, pourront assister à la Coupe du monde intercontinentale par équipes de zones (URSS, Amérique, Afrique, Pays-Bas, Europe de l'Est, Europe de l'Ouest), participer au quatrième Open international ou au troisième Open national.

Quatre tournois sont prévus pour la belote: le Tournoi de Cannes, le Challenge de Cannes, le tournoi individuel et par équipes, et enfin la quatrième Coupe de France.

Le tarot prendra aussi part à la manifestation: un tournoi duplicate individuel (le samedi 18), un tournoi quadrettes (le dimanche 19), et un grand tournoi en donnes libres.

Quant au backgammon, un tournoi international et un tournoi intermédiaire seront orchestrés par la fédération, et ponctués d'animation de jackpot en soirée.

Pour les joueurs de JdR, trois "grandeur nature", ainsi que des initiations, projections vidéo, démonstrations... Et pour clore le tout, des tournois de jeu de simulation historique (napoléonien, antique et médiéval), des démonstrations et initiations de jeu, mais aussi, des expositions de figurines permettront de se familiariser aux jeux d'histoire. Pour les amateurs Des chiffres et des lettres, le Challenge interclubs des Alpes maritimes le 18, un Tournoi spécial jeunes le 22, et un Open le 25.



"Silence on tourne", présenté en avant-première.

FESTIVAL DE L'IMAGINAIRE A CLERMONT-FERRANT

Fantastique et science-fiction dans le cinéma (à l'honneur) et la BD, la littérature, les arts plastiques, le théâtre, les animations de rues et, ... les jeux!

La Malédiction, jeu de rôle grandeur nature ouvre la manifestation. Organisé par le Quartier Latin et l'association Efotis , il a projeté les joueurs, sur qui pesait la malédiction dans cinq époques différentes (1900, Second Empire, Premier Empire, les règnes de Louis XVI et Louis XIII). Montreurs d'ours et souffleurs de feu ont coloré la ville d'une ambiance rétro.

Au programme donc, expos, entretiens avec auteurs et dessinateurs de BD (Laurent Vicomte, Jean-Claude Mézières...), théâtre, films (quarante en tout!), et des rencontres avec auteurs et éditeurs de jeux. Les deux derniers jours, de jeunes créateurs présentaient leur jeux inédits aux "vieux routiers". Et chacun de tester, de juger, de jouer... parce qu'à la soirée de clôture, le jury attribuait pas moins de douze prix de cinéma, quatre prix de littérature, un prix de concours de vitrines, et surtout un prix de jeux de rôle et un autre de jeux de société. Ouf! On se serait cru aux Césars, surtout que Christopher Lee présidait le jury du grand prix cinéma. Cinéma toujours: *Silence on tourne,* de Martine et Jean-Pascal Bernard, très prisé par les professionnels, reçut le prix du meilleur jeu de société. *Ambrosya*, le JdR de Manech Bencherab a déridé fanas du genre et novices.

A l'affût de tous les échos, votre médiane *J&S* a fait parler les créateurs: Philippe Mouchebœuf sort *Fief II* au Salon du jouet, plus simple et complet que *Fief*, Pion d'Or *J&S* en 81. Et pour vous faciliter la vie, ou le jeu, M. Mouchebœuf a créé Jeux Plus Editions qui permet, grâce à son service télématique, d'acheter des jeux introuvables en province, édités par des auteurs indépendants.. Tapez 36-16 J Plus. Autre créateur fougueux, Gil Morice a créé sa société et importé des USA un jeu révolutionnaire: *Duelmasters* se joue par correspondance, avec comme réseau central un mini ordinateur. Siroz, ça vous dit quelque chose? *Whog-Shrog*, très SF baroque, sort incessamment, et *Thryra*, une extension de *Koros* le précède en décembre. En février, Siroz édite *Atanor*, la Terre des Mille Mondes, créée par Pierre Rosenthal.

Un festival bien sympathique.

SCRABBLE

Festival international d'Aix-les-Bains (1er novembre)

• Individuel: Bellosta in extremis: Sur ce tournoi en cinq parties, Claude Del mène de bout en bout. A trois coups de la fin, il n'est qu'à 10 points du maximum quand il se refuse le verbe "résiner", ce qui permit à Philippe Bellosta de remporter l'épreuve sur le fil.

Classement: maximum des cinq parties: 4 451 points.

1. P. Bellosta (4 426), **2.** C. Del (4 419), **3.** J.-L. Pallavicini (4 416), **4.** B.Bloch (4 396), K. Momal (4 395)

• Paire: Deux joueurs de 2e série à l'honneur.

La paire composée de Michel Francaz et Robert Springer, tous deux en 2e série nationale, gagne le tournoi devant les favoris Bellosta-Bloch, et les championnes suisses Véronique Keim et Christiane Aymon.

• Classement national 88-89:

1. Caro Bernard (4 893), **2.** Lorenzo Philippe (4 192), **3.** Bloch Bruno (4 156), **4.** Delol Franck, Pluven Franck (4 063), **6.** Vigroux Patrick (3 641), **7.** Mangin Richard (3 578), **8.** Levart Paul (3 489), **9.** Duguet Michel (3 298), **10.** Amet Christian)

CHAMPIONNAT DE FRANCE 89, C'EST PARTI!

2 323 joueurs, tous non classés, ont participé le 20 novembre dernier à la première phase du championnat de France. La structure pyramidale permet aux joueurs d'affronter, à chaque tour, des concurrents de niveau analogue. A noter: un superbe coup qui avait échappé tant à l'ordinateur qu'aux champions chargés de relire préalablement les parties: un Scrabble en dix lettres: Bandagiste. La finale est prévue à Antibes les 27 et 28 mai 89. Les trois premiers: **1·** Eric Parpal, **2·** Geneviève Hillairet, **3·** Philippe Nessmann.

BENJAMIN HANNUNA

ATMOSPHERE

THEATRE

• *Cats*

Musique d'Andrew Lloyd Webber, d'après *Old Possum's Book of Practical Cats* de T.S. Eliot, mise en scène et chorégraphie de Gillian Lynne.

Comédie musicale, cette fantasia féline se déroule dans un monde proche de la réalité que les chats s'approprient, modifient à leur échelle, et transfigurent. Encore du fantastique. Pour les amateurs du genre.

Représentations à partir du 14 février au théâtre de Paris 15, rue Blanche, 75009 Paris.
Tél.: (1) 48 74 10 75.

CINE

• *Le Passeur,* de Nils Gaup, avec Mikkel Gaup, Nils Utsi, Svein Scharffenberg. Sortie le 11 janvier.

Une légende, vieille comme le Grand Nord, exalte le courage d'un jeune Lapon aux prises avec une horde de guerriers sanguinaires: les Tchudes. Il y a un millier d'années, dans les plaines glacées de la Laponie, Aigin sert de passeur aux Tchudes; il a le choix entre sauver sa vie(!) ou celle de son peuple... Un conte beau et dur comme l'Arctique, à voir pour rénover sa verve légendaire.



• *Futur immédiat (Alien Nation),* de Graham Baker, avec James Caan, Mandy Patinkin, Terence Stamp. Sortie le 8 février.

Los Angeles 1991, un peuple d'extra-terrestres à l'apparence quasi-humaine se mêle aux Terriens. Sur fond d'amalgame et de racisme se noue une intrigue policière qui compile tous les ingrédients du genre: goût acide des stupéfiants (bleuâtre, berk!), coups fourrés et mafia...made in ailleurs, bagarre, stratégie du thriller et bons sentiments!

Un futur proche pour les amateurs de SF (de série B).

• *Faux semblants (Dead ringers),* de David Cronenberg, avec Jeremy Irons, Geneviève Bujold, que vous pourrez voir à partir du 8 février, sera présenté au Festival du film fantastique d'Avoriaz.

• *Le Blob,* de Chuck Russell, avec Kevin Dillon, sélection officielle à Avoriaz sortira le 8 février.

• La sortie de *Cyborg,* d'Albert Pyun, que je vous avais annoncée pour le 21 décembre dans le numéro 54 est repoussée au 12 avril.

• Du 13 au 17 avril se déroulera le 7e Festival international du film policier de Cognac.
Promo 2000, (1) 42 67 71 40.

BULLES... ET ROMANS

• *P.A.V.E.*, dessins de Philippe Druillet, texte de Gérard Klein.
En librairie le 19 novembre, Dargaud éditeur, prix: 300 F.

Ni seulement SF ni seulement fantastique, *P.A.V.E.* est une création, une évasion vers un ailleurs rêvé de toutes pièces, avec ses décors et ses masques, ses affiches, ses études et ses sculptures propres: bref, une compilation multiforme, qui façonne la ville de Druillet et des âmes improbables.

• *James Bond, volume 1, L'Homme au pistolet d'or, Tuer n'est pas jouer,* auteurs Fleming, Lawrence, Horak.
Sortie en librairie: novembre, éditions Glénat, prix 159 F.

Ces deux célèbres volets de la série 007 sont réunis pour la première fois en album (noir et blanc) et plongent le lecteur dans les luttes parallèles que se livrent les services secrets des grandes puissances. Aux côtés de Fleming, le père de l'espion, se sont lancés dans l'aventure Lawrence, le scénariste, et Horak, le dessinateur et fameux transfuge mandchou passé en Australie à la fin de la Seconde Guerre mondiale. Entré dans le domaine de la BD, cet univers d'époque inspirera peut-être les espions-amateurs du JdR.

• *La Grande Rivière du ciel,* de

Grégory Benford.
Sortie en librairie: février, Edition Robert Laffont.
La tribu fuyait. Malgré les vestiges de leurs moyens techniques, leurs casques de communication et leurs armes, leurs exosquelettes et leurs jambières dynamiques, les derniers humains fuyaient devant des machines. Cette planète, comme des milliers d'autres dans cette région du centre de la galaxie, était colonisée par ces machines ultra-intelligentes, qui considèrent les humains comme des rats ou comme des insectes...
Ce roman, de par la culture scientifique sans faille de l'auteur, ravira les amateurs d'anticipation, et les joueurs de Space Opera et autres de SF.

• *Contes de l'échiquier,* de Jean-Benoît Thirion.
Sortie en librairie (FNAC): septembre 88, édition Plein Chant, prix: 48 F.
Douze contes combinent sur l'échiquier lieux et histoires, stratégie et merveilleux; et chaque pays d'inventer et de retrouver la saveur du jeu. Ce livre n'est pas tout récent, mais je ne peux m'empêcher de le conseiller aux joueurs et aux lecteurs de fables.

• *La Pierre de folie,* le tome 4 de *Balade au bout du monde,* de Makyo et Vicomte, est sorti en novembre dernier; ce récit boucle de manière surprenante le cycle de la *Balade*, mais des lecteurs assidus attendent pourtant la suite...

• *L'Or blanc,* le 5e tome des *Chemins de Malefosse,* de Bardet et Dermaut, sorti en octobre dernier, plongera les lecteurs et amateurs de JdR du temps passé dans les guerres de religion et les paysages neigeux des terres de Bretagne...

• Presses Pocket lance fin janvier une collection de BD en poche, de 22 à 30 francs. Parmi les premiers titres de Pocket BD, vous trouverez *Blake et Mortimer: Le Secret de l'espadon* (Jacobs), *Blueberry: la mine de l'Allemand perdu* (Giraud/Charlier), *Valerian: la cité des eaux mouvantes* (Mézières/Christin), *La Quête de l'oiseau du temps: la conque de Ramor* (Loisel/Tendre) et *Partie de chasse* (Bilal/Christin). Avis aux scénaristes, MJ et PJ des jeux de rôle...

• Du 16 au 19 mars, se tiendra le premier Salon européen de la BD, au Centre international des foires et salons de Grenoble, Alpexpo, et à Grenoble Alpes Congrès. De nombreux jeux de simulation tirés de la BD seront présentés. Renseignements au Salon: 76 33 35 90.

DOMINIQUE GUYOT

FEVRIER

■ Du 1 au 7, 28e Salon international du Jouet. Mais attention, cette exposition est réservée aux professionnels. Renseignements: 26, rue du Renard, 75004 Paris; tél.: (1) 48 87 44 80.

■ Du 9 au 15, à Nuremberg 40e foire internationale du jouet. Renseignements à la Chambre Officielle de Commerce Franco-Allemand, Service Foires et Expositions, 18 , rue Balard, 75015 Paris; tél.: (1) 45 75 62 56.

■ Du 17 au 26, Le Palais des Festivals de Cannes abritera le 4e Festival international des jeux (voir page 10). Contacter la Direction Générale du Tourisme, B.P.262, La Croisette 06400 Cannes. Tél.: 93.39.01.01.

■ Les 25 et 26, participez à la seconde Coupe de la Fédération Française de Jeu d'Histoire organisée avec l'appui de l'AMM (club local): tournoi en 15 mm avec la 7e édition de Wg.
AMM, Alain Roudil, 74, avenue de la république 38170 Seyssinet
Tél.: 76 21 48 68.

■ Du 1er au 12 se déroulera au Havre un Festival international d'échecs; au programme: un tournoi GMI Féminin (sur invitation) et un Tournoi Open international.Renseignements: M. Lefort: 35 41 72 28.

MARS

■ Le 3, Lugano sera le siège du 14e Open international d'échecs de Suisse; au programme: tournois de Maîtres et Principal. Inscriptions à effectuer avant le 20 février à: Open Scacchistico Internazionale Via Sorengo 6, CH 6900 Lugano.

■ Du 4 au 11 Dakar accueillera le 1er Festival de Scrabble de la Francophonie.
Rens.:FFSc: (1) 43 80 40 36

■ Du 16 au 19 aura lieu le championnat d'Europe de bridge par paires (Salsomaggiore), et les 11 et 12 les finales nationales par paires, mixtes. La Fédération française de bridge vous communiquera les informations nécessaires.
Tél.: (1) 47 38 24 40.

■ Le 19 se déroulera la phase III du championnat de France de Scrabble.
Renseignements: (1) 43 80 40 36.

AVRIL

■ Les Grandes Compagnies de l'Est parisien et la confédération Européenne de Jeu d'Histoire organisent la 5e Coupe d'Europe de Jeu d'Histoire. Ecrire aux Grandes Compagnies de l'Est parisien, 79, avenue St Mandé, 75012 Paris.

■ Du 2 au 9, championnat de France de dames des jeunes à Questembert. Renseignements au 97 26 10 15.

■ Le 2, se déroulera le championnat de France scolaire de Scrabble à Lunel.
Rens. à la FFSc au (1) 43 80 40 36.

■ Du 1 au 9, se tiendra le 4e salon des jeux de réflexion et des jouets éducatifs (ainsi que le 10e salon international de la maquette et du modèle réduit). A l'actif de cette manifestation: 21 tournois et 75 jeux en démonstration, soit un total de 9 964 heures de jeux. Qu'on se le dise! Renseignements auprès de Noelle Gaudin au (1) 49 09 60 82.

■ Du 1 au 9, dans les salons de l'Hôtel Altea de Metz, venez assister au 7e Open international d'échecs, avec la participation des plus grands joueurs internationaux. Renseignements au Club Alekhine, Hôtel Frantel, 29, place St-Thiébault, 57 000 Metz.

■ Du 17 au 28, le SICOB, Salon international d'informatique, télématique, communication, organisation du bureau et bureautique, se tiendra à Paris-Nord Villepinte; et pour octobre, il vous donne rendez-vous, avec les professionnels de la micro-informatique au CNIT Paris la Défense.
SICOB: 4, place de Vallois, 75001 Paris; tél.: (1) 42 61 52 42.

■ Le championnat du Marché Commun se déroulera du 17 au 23 à Ostende. C'est la 11e édition de cette manifestation qui se déroule tous les quatre ans. En 1985, la France a obtenu le Trophée (classement général sur la totalité des épreuves).
Renseignements à la Fédération de bridge: (1) 47 38 27 70.

MAI

■ Du 3 au 8, la FFJD organise un Tournoi international de dames à Issy-les-Moulineaux. Renseignements à la M.J.C. 31, bd Gambetta 92130 Issy-les-Moulineaux, ou auprès de M. Aguilar au: (1) 44 72 53 06.

■ Du 4 au 7 se tiendra à Vichy le 14e Festival de Scrabble, avec deux épreuves ouvertes à tous: la Coupe de Vichy (open en 5 parties sans éliminatoires), et des Internationaux par paires en 4 parties. Renseignements auprès de la FFSc au: (1) 43 80 40 36.

■ Les 13 et 14, France et Jacky Broutin, dans la lignée de Toymania, le Salon du jouet, organisent pour la première fois un Salon Européen des Collectionneurs: Collectarium.
Renseignements et réservation: Anamorphose, 60190 Avrigny.
Tél.: 44 77 07 88.

■ Les 27 et 28: Finale du championnat de France de Scrabble à Antibes.
Rens.: FFSc au: (1) 43 80 40 36.

JUIN

■ Le 9 se déroulera le Simultané mondial de bridge; pour les finales nationales: le 11, épreuves par paires (Espérance),les 3 et 4, épreuves par quatre (Mixte), les 10 et 11, épreuves par quatre, (Interclubs), les 17 et 18, épreuves par quatre (Dames), les 24 et 25, épreuves par quatre (Excellence, Honneur, Promotion), les 26 et 27, épreuves par quatre (Mixtes Vermeil), et les 28 et 29, épreuves par quatre (Open Vermeil). Pour tous ces tournois, contactez la Fédération au (1) 47 38 27 70.

JUILLET

■ Du 9 au 13, Festival Ludique International de Parthenay. Renseignements: Jany Rouger, Hôtel de Ville, 7, rue Béranger, 79200 Parthenay. Tél.: 49 94 03 77.

AOUT

■ Le 64e championnat de France d'échecs se déroulera à Epinal du 11 au 26 pour le National et du 15 au 26 pour les Accessions, Open A et Open B. Se renseigner auprès de M. Alex Bessier, l'Eau Blanche Girmont, 88150 Thaon les Vosges.

■ Du 11 au 15: championnat du monde de Scrabble à Namur.
Rens.: FFSc: (1) 43 80 40 36.

OCTOBRE

■ Du 26 octobre au 5 novembre, le Palais des Papes d'Avignon abritera en son sein le 4e festival des jeux de l'esprit.

■ Du 2 au 5 se déroulera à Cologne l'Actif-Jeu 1989, une manifestation internationale d'exposition de jouets et hobbies avec participation du public. Téléphoner à Helmut Hellmig au 02 21/8 21 23 52.

■ Finale de la Coupe de France de Jeu d'Histoire Antique-Médiéval: prévoir un week-end mi-octobre. Contacter les Chevaliers de St-Gilles:
Michel Legrand au 61 68 30 40.

■ Du 15 au 29, les sables d'Olonnes orchestreront le 49e championnat de France de dames.
Renseignements auprès de M. Maire, Damier des Olonnes 101, rue du 8 mai 1945, 85340 Olonnes sur Mer. Tél.: 51 90 73 78.

TSR: 1989, L' ANNEE MONSTRE



André Moulin, Français comme son nom l'indique si bien, est directeur international de TSR. De passage à Paris fin décembre, nous l'avons rencontré pour qu'il nous dévoile un peu ce que nous prépare l'éditeur de *Donjons & Dragons.*

Jeux & Stratégie: Tout d'abord, André Moulin, comment un Français devient-il l'un des dirigeants du leader du JdR?

André Moulin: Je travaillais déjà aux Etats-Unis. J'avais monté une grosse maison de production de films publicitaires. Et puis, il y a six ans, un ami m'a présenté à Gary Gygax. Il m'a demandé de venir travailler avec lui. J'ai joué à *D&D* ... et j'ai dit oui. Depuis, je n'ai plus quitté Lake Geneva.

J&S: Vous êtes responsable des ventes internationales. Avec *D&D* ça marche plutôt bien, non?

A.M.: Pas mal, merci! *D&D* est distribué dans quarante pays et, outre la version originale en anglais, traduit en français, ça vous le savez, mais aussi en allemand, en espagnol, en suédois, et norvégien, en danois, en finnois, en hollandais, en chinois et en japonais.

J&S: En japonais? *D&D* s'appuit pourtant sur une mythologie bien éloignée de celle de l'Empire du Soleil Levant!

A.M.: Oui. On nous avait assuré que le jeu ne marcherait jamais au Japon. Aujourd'hui, il y a là-bas quelque trois cents clubs et, chaque année, se tiennent une quinzaine de conventions importantes.

J&S: Et les prochaines traductions?

A.M.: Dans les mois à venir, *D&D* sera édité en portugais et en hébreux!

J&S: Et *D&D*, ce n'est pas que le jeu de rôle...

A.M.: Sûrement! En octobre dernier, TSR était, aux Etats-Unis, en tête des best-sellers à la fois dans les librairies avec le roman *The Legend of Huma*, (numéro 1 de la série *Dragon Lance Heroes*) de Richard Knaak, et dans les computer-shops avec le logiciel *Pool of Radiance!* Et en projet, nous avons un film de très grosse production sur *Dragon Lance*.

J&S: Vous venez d'éditer *Buck Rogers* qui n'est pas un jeu de rôle et vous vous apprêtez à distribuer dans le monde entier *Maxi Bourse*, le jeu français. Alors, c'est la fin du jeu de rôle?

A.M.: Oh, certainement pas! Nous cherchons à nous diversifier, ce qui est normal, mais le JdR reste notre première préoccupation. Au sujet de *Buck Rogers*, je dois vous dire qu'il n'est pas étonnant que nous exploitions ce héros. La famille de Lauren Williams, notre P.-D.G. depuis deux ans et demi, en possède tous les droits! Et *Buck Rogers*, le jeu de rôle cette fois, ne va pas tarder! Mais l'événement de l'année, ce sera la parution de la seconde édition d'*AD&D!*

J&S: Pourquoi cette nouvelle édition?

A.M.: *AD&D* a été créé par Gary Gygax il y a déjà longtemps, dans la foulée de *D&D*. Hélas, la première version comportait trop de choses obscures. La nouvelle édition sera simplifiée, beaucoup plus claire. Mais, rassurez-vous, elle sera entièrement compatible avec tout le matériel déjà paru.

J&S: Alors, quel est le programme?

A.M.: Après le *Player's Handbook* (avril) viendront le *Dungeon Master's Guide* (juin) et les trois *Monstrous Compendiums* (volume 1 en juillet, volume 2 en septembre, volume 3 en décembre) qui remplaceront le *Monster Manual* dont les deux volumes se sont vendus à plus de deux millions d'exemplaires dans le monde! Les *Monstrous Compendiums* seront présentés sous forme de classeurs, de sorte que les joueurs pourront y intercaler leurs propres créations! Et n'oublions pas le *Dungeon Master's Reference Screen* (août), les *Character Record Sheets* (septembre) le *Complete Fighter Manual* (décembre) et le *Complete Thief Manual* (janvier 90).

J&S: Et quand verrons-nous ces merveilles en français?

A.M.: En même temps, du moins pour le *"Player's"* et le *"Master's"*. L'accord est signé.

J&S: Ah?* Et quoi d'autre pour cette année?

A.M.: De nombreux jeux sur plateau: *Martian Wars* (dans le monde de *Buck Rogers*), *Elixir* (fantastique) et, plus familiaux, *High Rise* (sur l'immobilier), *I think You think I think* (plein d'humour), *Master Moves* (un jeu de stratégie) et *Web of Gold* sans oublier *Maxi Bourse.* Dans le domaine militaire, une nouvelle simulation chez notre filiale SPI, *Europe Aflame,* et chez TSR, *Enigma* (sur la machine à décoder) et *Red Storm Rising.*

Et, enfin, pour *AD&D, Pelljammer,* une aventure dans l'espace et quatre titres de la série *Dragon Lance (DLE1 à 4), In Search of Dragons, Dragon Magic, Dragon Keep* et *Time of the Dragon.*

J&S: Euh... C'est tout?

A.M.: Ah non, j'oubliais un jeu de rôle pour soirées familiales, *Bullwinkle and Rocky.*

J&S: Merci, et... bonne année TSR!

** Nous croyons déceler une pointe de scepticisme dans cette exclamation de notre rédacteur-en-chef (NDLR)*

ALLEMAGNE

L'événement de l'année sera, bien sûr, la 40e Foire Internationale du Jouet de Nuremberg (du 9 au 15 février). Une grande date anniversaire pour le plus important salon international.

Evidemment, les envoyés de *J&S* y seront pour noter pour vous les nouveautés du monde entier.

Mais cette année marque un autre anniversaire prestigieux: les dix ans du prix du "jeu de l'année". Il faut savoir que cette distinction, décernée par un jury de journalistes spécialisés, connaît ici un retentissement considérable. Décrocher le titre, c'est être assuré d'entrer dans la liste des best-sellers! Le premier "Jeu de l'année" fut l'exceptionnel *Le Lièvre et la tortue* en 79, et l'on peut citer,



parmi les grands lauréats, *Scotland Yard* en 83 et *Sherlock Holmes* en 85. Le titre 88 vient d'être emporté par *Barbarossa* de Klaus Teuber (Editions Ass). A signaler qu'*Inkognito* d'Alex Randolph est couronné "plus beau de jeu de l'année" et, événement rare, qu'on trouvait un jeu d'origine française dans la sélection du jury: *Schoko & Co,* qui n'est autre qu'*Ambition.*

ESPAGNE

A l'heure des premiers pas

Petit à petit, le jeu prend racine en Espagne. Outre les vénérables institutions que sont les fédérations nationales d'échecs et de bridge, apparaissent, depuis peu, boutiques et clubs (go, jeux de rôle et wargames).

Peu à peu, sont importés dans certaines boutiques des jeux de simulation pour la plupart anglo-saxons.

Peu à peu, des groupes actifs de joueurs et parfois des industriels et des créateurs privés éditent des jeux.

A Barcelone, deux fois plus de visiteurs sont passés au *JESYR*, le rendez-vous national des spécialistes (jeux de stratégie, JdR et jeux de simulation) et le premier JdRGN a été présenté le 8 octobre dernier.

A noter la parution récente en espagnol de *L'Appel de Cthulhu* et de *RuneQuest*.

Pour stimuler ce secteur nouveau, les Espagnols n'hésitent pas à contacter leurs voisins français. Lors d'une visite à Barcelone, deux membres de l'association Adaje de Montpellier, Pierre Cléquin et François Pingaud, ont posé les bases d'une collaboration entre les deux villes.

Par ailleurs, le 21 janvier, la Mairie de Barcelone a inauguré une Maison du Jeu pour adolescents. Son nom: "Golferichs". Situé sur la Gran Via, au centre de la ville, cet espace de 500 m² donne la possibilité aux jeunes Barcelonais de découvrir des jeux de réflexion, des jeux micro et des JdR. La Mairie de Barcelone envisagerait même d'ouvrir une seconde Maison du Jeu avant l'été.

Dernière surprise pour le visiteur

français: dans ce pays où les particularismes régionaux sont exacerbés, il existe désormais deux versions du *Monopoly* ; la première en "espagnol" (castillan) avec les rues de Madrid, la seconde en catalan avec les rues de Barcelone.

Carlos Vivancos

Ludocentre. Lluria, 41, pral. 1.ª 08009 Barcelona.

ITALIE

Le Jeu de Rôle, lentement...

En attendant qu'Editrice Giochi, traducteur "officiel" de *D&D*, se risque à proposer de nouveaux produits pour le JdR le plus célèbre du monde, d'autres maisons d'édition pourraient finalement traduire *L'Appel de Cthulhu* et le *Seigneur des Anneaux* (autrement dit *le JdR des Terres du Milieu*). Ces deux JdR en version italienne arriveraient ensemble sur le marché, probablement au mois de mars ou avril.

Pour patienter, les responsables des maisons d'édition participent à un colloque organisé à Rome et placé sous le patronage de la société Strategia & Tattica. Six jours de conférences et de séminaires sur le JdR.

Prochain rendez-vous: le Salon du Jouet de Milan qui se déroulera à partir du 26 janvier.

Nouveautés

■ *Insieme* (ensemble) (Ravensburger)

Jamais auparavant un jeu n'avait bénéficié d'une telle campagne de publicité. Principal support de ce forcing, un encart de six pages publié dans tous les plus importants organes de presse nationaux. Au fil de ces six pages, des photos de Clementoni Andreotti (ministre des Affaires Etrangères), Arbore (présentateur télé), Ciotti (le plus célèbre des commentateurs sportifs italiens), De Crescenzo (savant napolitain expert en électronique et en philosophie), Jas Gawronsky et Costanzo (journalistes vedettes). Et un slogan: "Nous l'avons fait ensemble". Tout cela pour un jeu de parcours où chacun peut parier sur ses réponses. En tout, 3 000 questions. Lancée depuis janvier 1988, cette campagne publicitaire tarde à faire effet.

■ *Digital Dilemma* (Editrice Giochi)

Sur un support en plastique, le joueur doit placer des bâtonnets pour former un chiffre. A chaque manche, le but est de se rapprocher le plus possible du nombre indiqué sur la carte tirée par le meneur de jeu avec un principe similaire au *Master Mind*. Les bons choix sont indiqués par des bâtonnets.

Marco Donadoni



ETATS-UNIS

L'association des éditeurs américains de jeux a décerné dernièrement les Oscars des JdR:

- meilleures règles: *Star Wars* (West End Games)
- meilleur supplément: *Star Wars Sourcebook* (West End Games)
- meilleur campagne: *Tournament of Dreams* (Chaosium)
- meilleur jeu de plateau du XXe siècle: *Shogun* (Milton Bradley)
- meilleur jeu de plateau sur la période 1900-1946: *Scorched Earth* (Games Designers Workshop)
- meilleur jeu de plateau dont le thème se situe après 1947: *Team Yankee* (GDW)
- meilleur jeu de plateau fantastique et de science-fiction: *Arkham Horror* (Chaosium)
- meilleures figurines de fantastique et de science-fiction: Julie Guthrie (Grenadier)
- meilleurs accessoires: *Star Trek Minatures* (Fasa)
- meilleures règles pour miniatures: *Harpoon* (GDW)
- récompense spéciale pour une œuvre exceptionnelle: *Dragon Magazine* (TSR).

Nouveautés

Chaosium

Les fanas de *L'Appel de Cthulhu* disposent depuis début décembre d'un nouvel écran intégrant toutes les données de *Cthulhu Now* et *Gaslight*.

Fasa

■ *Kell Hounds*, scénario pour *Battletech*.

GDW

■ *Sky Galleons of Mars*: Un combat rapide dans le ciel de Mars entre la flotte noire en bois des princes de Mars et les vaisseaux spatiaux en acier de la Royal Navy de la Reine Victoria. *Sky Galleons of Mars* est compatible avec le jeu de plateau *Ironclads and Etherflyers* et aussi avec *Space:1889*. Ce jeu de rôle qui sort en janvier risque fort d'être l'événement de l'année. Si vous voulez recevoir in english, bien sûr, un livret de 16 pages d'information, écrire à l'adresse suivante: GDW, PO Box 1646, Bloomington, IL 61702-1646.

Heritage

■ *To Serve and Protect*, module pour *Heroes Champions*.

Iron Crown Enterprises

■ *Robot Warriors*: jeu de rôle où des robots géants s'affrontent (159 p.). Jeu accessible aux débutants. Supplément déjà en vente en Angleterre: *Robot Gladiators* (30 p.).

■ *Star Strike*, supplément pour le JdR *Spacemaster*.

May Fair Games

■ *The Belle Reve Sourcebook*, module pour DC Heroes.

■ *The Raiders Of Ironrock*, *The Wraith Of Derric's Deep* et *The Haunt*, trois suppléments pour *The City State of The Invincible Overlord*

■ *Sanctuary*, jeu de plateau tiré de *Thieves World*.

Nova

■ *Lost Worlds II* sur le principe de *Ace of Aces* (pour 2 joueurs).

Steve Jackson Games

■ *Unnight*: L'auteur de cette aventure spatiale de 64 pages, Stefan Jones, reprend le registre de l'âge d'or de la science-fiction tout en incorporant une colonie oubliée et de mystérieux assassins. La couverture a été dessinée par Bob Eggleton et les pages intérieures illustrées par Terry Tidwell.

■ *Boat Wars*, le premier supplément de *Car Wars* avec les règles officielles pour intégrer les bâteaux et les hovercrafts à l'univers de *World Cars*.

■ L'univers de *GURPS*. Une 3e édition du jeu de base enrichi sort pour 19.95 $. *Uncle Albert's Grab Bag* fournit un assortiment de cartes, de compteurs et d'accessoires pour vos voitures. *GURPS High-Tech* précise toutes les règles pour l'armement du niveau 4 au niveau 7. *GURPS Magic* reprend tout le système originellement présenté dans *GURPS Fantasy*. *GURPS Super*, un module de 112 pages pour muscler un peu vos jeux de rôle et, pour les maîtres de jeu de *GURPS Space*, *Space Gamesmaster Pack*.

■ *Guilty Party* ou *Murder on The Casting Couch*. Une "murder party" avec huit personnages: un acteur et une actrice célèbres, une starlette, un producteur, un chroniqueur mondain, un coiffeur de luxe, un inventeur et un agent d'assurances. En 1927, un producteur de cinéma célèbre est assassiné. Qui est le meurtrier?

TSR

■ *Covert Operations Sourcebook* V2 module.

■ *FR6, Dreams Of The Red Wizzards*, module.

■ *DL 16 World of Krynn*, module pour *AD&D*.

West End Games

• *Battle For Golden Sun*, scénario de 40 pages pour le JdR *StarWars*: les joueurs combattent les Forces Impériales pour dérober un secret, *The Golden Sun*.

■ *Don't Take Your Lasers To Town*, module pour *Paranoïa*.

GRANDE-BRETAGNE

Nouveautés

Games Workshop

■ *Adeptus Titanicus*: bataille épique entre des robots géants. Le dernier jeu de Jervis Johnson contient notamment six Warlord Class Titans, huit bâtiments en polystyrène et une table des Lois.

■ Après *Slaves to Darkness* qui détaillait l'univers de *Warhammer* avec de nouvelles règles et des photos de miniatures, la suite de ce complément paraîtra cet hiver avec le *Bestiaire du Chaos* et la liste des armées (*The Lost and The Damned*).

■ *Something Rotten in Kislev*, un supplément pour *Warhammer*, le JdR. On peut s'en servir aussi bien comme une campagne que comme partie intégrante de *The Enemy Within*. Ce livre contient trois aventures complètes pour *The Enemy Within*, l'histoire de Kislev et toutes les informations sur cette région ainsi qu'une foule de renseignements sur les Kislevites (une nouvelle race de créatures supernaturelles)

WZM

■ *Poleconomy*, jeu de stratégie politico-économique. Achats d'entreprises, contrôle en sous-main de partis politiques et même formation de gouvernement: tout est possible. Les inventeurs de ce jeu ont même lancé un club rassemblant leurs fans. Pour tout renseignement, écrire à WZM/Poleconomy, 16-18 Ramillies St, London, W1V 1DL.

EN CE DEBUT D'ANNEE, J&S VOUS OFFRE UN CADEAU INESTIMABLE: UN NUMERO TOUS LES MOIS. ET HISTOIRE DE SE METTRE AU DIAPASON REVOLUTIONNAIRE DE 1989, LE MAGAZIN* SE DONNE ENCORE PLUS DE LIBERTES.
CHAQUE MOIS, LES CORRESPONDANTS DE J&S NOUS DONNERONT LA TEMPERATURE DU JEU DANS TOUTE L'EUROPE ET MEME AUX ETATS-UNIS. CHAQUE MOIS, NOUS IRONS FOUILLER DANS LES LABORATOIRES DES MAISONS D'EDITION POUR DEBUSQUER LES NOUVEAUTES A LA SOURCE ET DEVOILER DES INDISCRETIONS.
CHAQUE MOIS, NOUS ESSAYERONS D'ETRE ENCORE PLUS PRECIS LORS DES TESTS. SUR L'ECHELLE DES ♥, EST RAJOUTE UN NIVEAU (DE ✗ A ♥♥♥♥♥): NOUS AVIONS SOUVENT, EN EFFET, UN GRAVE PROBLEME DE CONSCIENCE ENTRE DEUX ET TROIS CŒURS. QUANT A LA NOTE DE PRESENTATION, ELLE EST DORENAVANT DIVISEE EN DEUX: ESTHETIQUE ET EFFICACITE DU MATERIEL. POURQUOI? TOUT SIMPLEMENT PARCE QUE LE MATERIEL PEUT ETRE SUPERBE (ESTHETIQUE), MAIS ABSOLUMENT INADAPTE A LA PRATIQUE DU JEU ELLE-MEME (EFFICACITE).
LE PRIX. AIE! AIE! AIE! IL N'Y A PAS DE PRIX IMPOSE POUR LES JEUX. TEL JEU VENDU TOUTE L'ANNEE 395 FRANCS CHEZ LES DETAILLANTS APPARAITRA A 215 FRANCS DANS LES GRANDES SURFACES... UNE SEMAINE AVANT NOEL. C'EST POURQUOI NOUS AVIONS TOUJOURS EVITE DE PARLER DE PRIX. CE QUI EST, BIEN SUR, RIDICULE. UN PETIT JEU AMUSANT SERA "SYMPA" A 95 FRANCS, "LAMENTABLE" A 345 FRANCS. NOUS AVONS DONC DECIDE D'INDIQUER, POUR CHAQUE JEU TESTE, LE "PRIX MOYEN", C'EST-A-DIRE CELUI AUQUEL IL SERA VENDU DANS LES BOUTIQUES.
POUR LES JEUX DE ROLE, VOUS SAVEZ TOUS DORENAVANT QUEL EN EST LE BUT: INCARNER DES HEROS ET VIVRE UNE AVENTURE SOUS LA CONDUITE DU MAITRE DE JEU. ALORS NE VOUS ETONNEZ PAS SI, A PARTIR DE CE NUMERO, LE BUT DU OU DES JDR TESTES N'EST PAS INDIQUE.
ENFIN NOUS SAVONS BIEN QUE VOUS ETES DES "GRANDS". NOUS NE NOUS SOMMES JAMAIS SOUCIES DES "JEUX POUR ENFANTS". MAIS SI, OUTRE SES QUALITES PROPRES, UN JEU EST ACCESSIBLE AUX PLUS JEUNES, POURQUOI NE PAS LE SIGNALER? C'EST CE QUE NOUS FERONS DESORMAIS EN L'ESTAMPILLANT D'UN LOGO "JUNIOR".
AFFAMES DE JEUX DE SOCIETE, QUE LES LUTINS DU JEU VOUS HANTENT UNE ANNEE DE PLUS.

EXCLUSIF!

TOUTES LES NOUVEAUTES1989

Du 1er au 7 février, les professionnels du jeu et du jouet vont avoir la chance de découvrir les vedettes de l'année 1989 au Parc des expositions de Paris-Nord Villepinte. Trente-deux nations y seront représentées. A noter deux jeux inédits en France présentés par la société allemande Yopee Spiele: un sur le SIDA, l'autre sur les magouilles politiques.

En 1989, le Bicentenaire de la Révolution va être mis à toutes les sauces. Pour faire preuve d'originalité, les organisateurs du Salon du Jouet de Paris ont choisi pour thème le centenaire de l'inauguration de la Tour Eiffel. Expositions photos, reproductions de la Tour Eiffel en matériaux d'habitude réservés aux jeux et jouets: ce bon vieux Gustave va être comblé!

Tout comme les professionnels du jeu et du jouet qui vont pouvoir se familiariser avec les dernières techniques de conception et de réalisation des vitrines: chaque jour, des vitrines seront créées avec les nouveautés du Salon. Seront également rendus publics les résultats d'une enquête sur la communication dans les lieux de vente.

Pour la seconde année consécutive, un espace sera réservé aux artisans-créateurs à l'intérieur des 70 000 m² d'exposition. Seules conditions pour disposer d'un stand de 7 m²: être inscrit sur le registre des artisans, payer la location consentie à des prix réduits et téléphoner à Jacqueline Constant au (1) 40.16 .00.15 avant le 1er février, date d'ouverture du Salon. A condition que des stands soient encore disponibles. A l'intérieur de ce Pavillon de l'Artisanat, la revue *Magma*, magazine des métiers de l'Art, remettra le premier prix du concours, qu'elle a organisé sur le thème de la communication développée par les jeunes talents, à la société Tepco.

Avant même l'ouverture de ce Salon, la rédaction de *Jeux & Stratégie* a soulevé les rideaux et vous fait découvrir les nouveautés de l'année à venir chez les fabricants français en matière de jeux.

• Salon international du Jouet, ouvert à Villepinte-Paris Nord du 1er au 7 février de 9h à 18h30 (réservé aux professionels).

* Rappelons encore une fois aux pinailleurs qu'il n'y a pas là de faute d'orthographe. C'est exprès! C'est un jeu de mots (Ah! Ah!). Notre "Magazin", c'est le magazine des magasins. Na!

AJENA

Un petit nouveau dans le domaine des jeux de société: Ajena agrandit son registre traditionnel (peluches, poupées) et sort deux jeux créés par de jeunes Français.



■ *Box Office,* questions-réponses et simulation sur la production cinématographique.

■ *Action Bourse,* simulation sur le marché boursier (un thème décidément bien à la mode!).

AGMAT CITADEL

Le distributeur officiel de Games Workshop continue de vivre à l'heure anglo-saxonne. Grande nouveauté de l'hiver, *Adeptus Titanicus*, jeu de plateau avec figurines, est attendu avec impatience. Face à face, des robots gigantesques (7 à 8 cm) et de miniscules Space Marines (5 mm). Egalement prévus un scénario pour *Warhammer*, *Something Rooten in Kislev*; le second tome de *Realm of Chaos* (*The Lost and The Damned*); un supplément pour *Dark Future* (*White Line Fever*) et six jeux de cartes de combat (une figurine peinte sur chaque carte).Côté figurines, Agmat Citadel réédite des séries jusque-là épuisées (les Voleurs, les Pygmées, les Aventures des années 20) ainsi que des compléments pour *Adeptus* (un état-major des cultistes du Chaos en janvier et, pour février, Les Titans, chiens de guerre et les Titans, ravageurs), les Elémentaires pour tous les jeux médiévaux et fantastiques, les Elfes noirs et les Guerriers elfes.

ARJEU

Arjeu reprend la distribution de deux jeux créés par Claude Leroy, *Escampe* et *Gyges*. Cet inventeur avait tenté de les distribuer par l'intermédiaire de l'association du Fi du dé.

■ *Majoritaire*, jeu de stratégie à deux joueurs sur un plateau avec des pions (damier noir et blanc de 14×14).

■ *Connexion* n'a pu être présenté au concours des inventeurs de Boulogne, la maquette n'étant pas terminée. Sur ce plateau en forme de damier, les éléments posés sur quatre cases pivotent pour gêner l'adversaire. Règles simples, combinaisons à l'infini.

BASS and BASS

Edité auparavant chez Asco, le *Managon* est repris par cette maison spécialisée dans les casse-tête. Pour l'instant, la sortie de *Dameleon* est reportée. Certains problèmes de fabrication ne sont

pas encore résolus concernant ce damier lumineux.
■ *Managon,* cube de 10 cm de côté percé de trous où il faut réussir à placer des bâtonnets.
■ *Dameleon*

DRAGON RADIEUX

La revue a enfanté une maison d'édition: à peine sortie des langes, elle développe ses deux produits locomotives, *Empires et Dynasties* et *Le monde de Tregor.* Se lance dans le jeu d'ambiance (*Hurlement*) en privilégiant le scénario et la simplicité des mécanismes de jeu. Diffuse un produit de luxe suisse où l'un des deux créateurs, peintre, utilise ses aquarelles pour illustrer les cartes de ce JdR. Enfin réédite totalement en cours d'année *Royaume des Dragons,* JdR de 6 pages donné gratuitement aux enfants lors de l'opération *Mille Dragons,* organisée fin 87.
■ *Hurlement,* jeu d'ambiance où les aventuriers peuvent faire vivre leurs personnages à différentes époques. Le cadre: la France entre le Xe et le XIXe siècle.
■ *Laborinthus,* jeu de rôle suisse, très esthétique, à thème médiéval onirique. L'imagination au pouvoir. Aquarelles, papier parcheminé, prix en conséquence (595 F).
■ *Anashiva Reahna* ou *Les Archives de Reahna* (extension du *Royaume des Dragons*), présenté dans nos colonnes ce mois-ci.
■ *La Saga d'Ellessiel,* campagne pour *Le Monde de Tregor.*
■ *Magies et Religions,* brochure qui donne plus de cohérence au *Monde de Tregor* avec des informations toujours plus précises.

DUJARDIN INTERNATIONAL

Deux chevaux de bataille: pleins feux sur trois jeux de société grand public et irruption sur le marché des jeux éducatifs. Sur ce dernier point, Dujardin a passé un contrat avec la maison italienne Clementoni pour la traduction et la diffusion en France de six jeux éducatifs, de cubes et d'un petit jeu électronique à touches sensitives. Autre touche étrangère: la collaboration avec l'Américain Tyco pour la diffusion de *Fashion Place* et *Dino-Riders.* Pour terminer, une nouvelle version du vénérable *1 000 Bornes,* cette fois-ci historique. Sans oublier une autre actuellement en préparation: le *1 000 Bornes des Mots.*
■ *Le Jeu du routard* ou *Une folle envie de partir* (testé dans ce numéro).
■ *Le Grand Jeu des affaires,* passé au crible dans notre banc-test.
■ *Le 1 000 Bornes de l'Histoire.*

FERRIOT

■ *Version Originale* ou *Nous avons les moyens de vous faire parler* : jeu éducatif pour linguistes débutants, confirmés ou experts (trois versions). Avant de commencer à jouer, vous choisissez une langue étrangère: anglais, italien, allemand ou espagnol. A chaque case, correspond un mot ou une expression en français que vous devrez, bien sûr, traduire dans la langue dans votre choix. Principe du jeu de l'oie. 12 000 mots, 300 expressions (février).
■ *Le Jeu des Sixtie's* ou comment tout savoir sur les années soixante (chanson, actualité, cinéma). Un plateau en forme de juke-box découpé en 64 touches: lancez les dés, répondez à une question ou subissez une épreuve. Du twist au chant obligatoire, tout est possible (février).

GRIMAUD-FRANCE CARTES

Spécialisé dans les jeux de cartes, Grimaud France-Cartes sort des modèles à thème (Tarot des Fleurs, Cartes Opéra de Paris...), *Les Tours de cartes de l'impossible,* une malette pour étonner vos amis par des tours de prestidigitation, et renouvelle sa gamme de jeux traditionnels. A côté de deux jeux pour enfants (*Vite Taxi!* et *Babar*), seront présentés deux nouveaux jeux de société. Toutes ces nouveautés sortiront dès la fin du Salon.



■ *Monte Carlo Gamble,* un jeu de stratégie sur le thème de casino où il faut gérer ses plaques pour chercher à finir le plus vite possible.
■ *Silence, on tourne!,* jeu de questions-réponses sur le cinéma.

GRAND V

■ *Vocabulon Junior,* destiné aux 6-12 ans.

HABOURDIN

Encore et toujours le Scrabble pour locomotive. Les jeunes et les pros sont cette fois-ci visés. Sinon Habourdin continue de puiser dans les réserves de la maison défunte Gogny-Goubert. Dès janvier, la gamme TM (petits jeux sous blister) s'étoffe avec les désormais inévitables tests de connaissance. Par ailleurs, Habourdin va intensifier ses relations avec des sociétés étrangères: belge et anglaise (Spear et Seven Towns, cette dernière ayant conçu le jeu de l'année anglais).
■ *Scrabble junior* (mars).
■ *Scrabble open duplicate,* un seul et même tirage pour tous les joueurs à chaque tour.
■ *Mots de tête* ou comment fabriquer ses propres mots croisés. Seule contrainte: créer des mots dont le nombre de lettres est fixé en jetant le dé.
■ *Le Jeu de l'année.* Encore une version du jeu de l'oie, mais cette fois-ci à thème historique: 366 cases, une par jour (avril).
■ *Mhing,* présentation revue et corrigée sur le modèle de *Uno* et *Skip-Bo.*

HEXAGONAL

■ *Les Technoguerriers,* le jeu de rôle de *Battletech.*
■ *Lorien* (présenté dans nos colonnes ce mois-ci) et *Les Voleurs de Tarbade,* nouveaux modules pour le *Jeu de Rôle des Terres du Milieu.*
■ *Moria* et *Les Rangers du Nord,* aventure pour *JRTM.*
■ *Mer de Java,* scénarios pour wargame.

IDEES CREATIONS PRODUITS

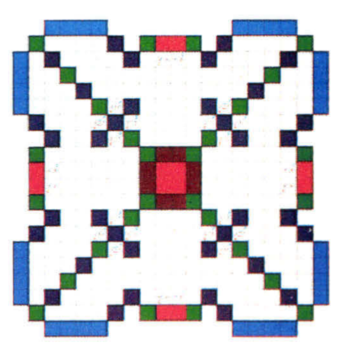
Après *Strip-Sweet* l'an passé, Idées Créations Produits présentera deux produits au Salon dont un encore à l'état de projet.
■ *King Dice,* jeu de stratégie sur le principe des échecs.

IDEAL LOISIR

Depuis septembre, Ideal Loisir a repris la distribution des produits *Matchbox* en France. Et les responsables d'Ideal Loisir ont décidé de décliner la gamme complète des produits *Rubik's.*
■ *Rubik's Clock*: la pendule doit marquer midi.
■ *Rubik's Strategy Games*: un *Rubik's* pour jouer à deux (morpion à la puissance dix).
■ *Rubik's Mathématique*: la difficulté supplémentaire est de remettre à l'endroit les symboles mathématiques dessinés sur chaque face.
■ *Rubik's Illusion*: face à un plateau de jeu sur lequel sont posés des pions et des cartes, un miroir. On peut aligner les pions de toutes les façons: avec ou sans leur reflet.
■ *Personality,* jeu de plateau (3 à 6 joueurs). Sur chacune des 400 cartes du jeu, un dessin ou un texte: vous posez cette carte devant le joueur qui, selon vous, correspond le plus à ce portrait.

IMEX MANAGEMENT

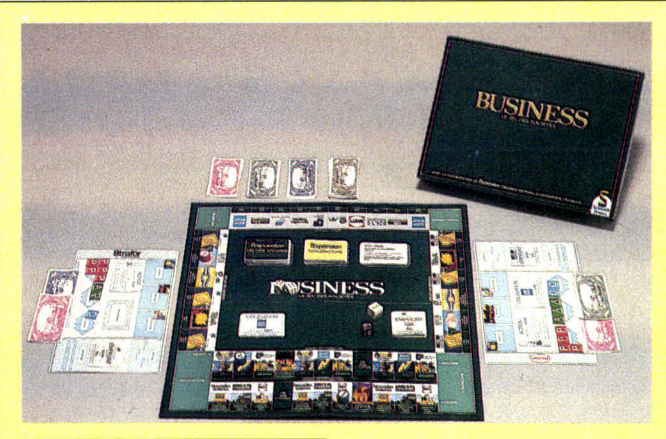
Chassez *Pente,* il rentre par la porte, pour le plus grand bonheur de tous les stratèges (voir *J & S* n°34). Kenner Parker l'avait abandonné. Dieu merci, Imex Management le reprend indirectement en passant un contrat avec la maison américaine Decipher, distributeur du produit aux Etats-Unis sous licence Kenner Parker. Autres articles de Decipher importés par Imex Management: *How To Host a Murder, The California Raisins, Decipher, Telling Lies, Inkblotz* et *The Brain Game.* Lors du Salon, François Louis présentera ces jeux aux détaillants. Son objectif: trouver une licence de fabrication pour ces jeux en France d'ici l'été.
Finie l'ère de la vente par correspondance pour Thierry de Kéguelin. Le nouveau jeu de ce créateur mayennais, *La Guerre des mots,* sera dorénavant distribué par Imex Management.



■ *La Guerre des mots,* jeu de stratégie où les mots se déplacent comme des vaisseaux dans une guerre. But du jeu: placer un mot de quatre lettres au centre du plateau. Mais attention, vos adversaires peuvent tirer sur vos mots ou s'en emparer (de 2 à 8 joueurs).

INDICE

Direction Les Charentes où une société anonyme avec un capital de 25 000 F édite deux jeux de stratégie fort originaux.
■ *Logitac,* testé dans nos colonnes.
■ *Yotal,* dérivé du jeu de dames. Les déplacements des pions répondent au principe des cinq couleurs qui ne doivent pas se toucher. Sur chaque pion, trois couleurs. Impossible de maîtriser à long terme son itinéraire sur ces cases de forme triangulaire. But du jeu: amener le maximum de pions sur la première ligne de l'adversaire. Présenté à Poitiers, ce jeu de stratégie à court terme avait totalement séduit les plus jeunes.



BUSINESS

Le jeu des sociétés

(Schmidt)

Matériel:

- un plateau de jeu type *Monopoly* dont un côté se divise en deux circuits (production ou distribution)
- 8 "bilans société"
- 8 pions "sociétés"
- 2 dés à 6 faces et 2 dés spéciaux "OPA"
- 24 cartons "usines", 24 "unités énergie", 24 "éléments personnels"
- 16 "macarons publicité", 16 "conseils", 16 "assurances"
- 35 cartes "vie des affaires", 35 cartes "conjoncture"
- 8 cartes "actions"
- 24 cartes "obligations"
- 36 cartes "emprunts"
- billets

But du jeu:
tripler son capital de départ.

Le jeu:
chaque joueur choisit une société, prend le pion et le bilan qui le concerne et reçoit son capital de départ.
A son tour, chacun lance, au choix, un ou deux dés et avance sur le parcours qui compte quatre secteurs. Le premier et le troisième concernent les services (publicité, conseil, assurances et emprunts bancaires). Dans le second secteur, les joueurs achètent l'une des huit sociétés, ce qui procure des bénéfices.
Le dernier secteur est séparé en deux circuits de onze cases. Le circuit de production permet d'acheter des usines, de l'énergie et d'embaucher du personnel. Le second circuit permet de vendre à la banque des produits finis (usine + unité d'énergie + personnel).
Après être sorti de ces deux circuits, il faut refaire le tour du plateau pour pouvoir y revenir, à moins d'emprunter des raccourcis grâce aux macarons "publicité" ou "conseil".
Les cases "vie des affaires" permettent aux joueurs de tirer une carte du tas correspondant, ce qui change leur bilan, leurs gains ou leurs pertes d'argent. Si un joueur arrive sur une case "conjoncture", la première carte du tas en question est retournée; tant qu'elle n'est pas remplacée, cette carte est valable pour tous les joueurs qui doivent, à chaque tour, en respecter les instructions.
Durant la partie, les joueurs achètent, vendent, empruntent et peuvent même tenter des "OPA" sur les actions des sociétés adverses. Pour les décomptes finaux, seuls les liquidités, les actions détenues et les produits finis sont additionnés.

Commentaires:
inventé par Richard Fenwick dans les années 70, *Business* vient d'être repris par Schmidt. Tout est réuni pour rendre la simulation vraisemblable.
Coup de chapeau pour la "gestion de la chance": si les dés décident de la plupart des actions, il est possible de forcer la chance en repassant plusieurs fois sur les circuits pour vendre ou acheter au prix idéal.
Les règles de jeu sont très claires et le matériel bien conçu. Seul défaut: les taux d'intérêt des banques ne sont pas indiqués sur le plateau!

EN BREF:
type de jeu: société
nombre de joueurs: 2 à 8
clarté des règles: 7/10
matériel: esthétique: 8/10
efficacité: 7/10
originalité: 6/10
prix moyen: 216 F
nous aimons: ♥♥♥

INFOGRAMES

Société spécialisée en micro-informatique grand public, Infogrames lance au salon une nouvelle génération de jeux, les *VCR Games*. Originalité du produit, la vidéo-cassette qui accompagne le jeu de plateau traditionnel. Né en 1987, ce type de jeu a été lancé sur le marché californien, puis en Amérique du Nord par l'une des grandes sociétés de micro-informatique grand public américaine, Epyx. Suite à un accord de fusion signé le 10 novembre 1988 avec Epyx, Infogrames a obtenu l'exclusivité de la distribution de ce jeu de société en Europe.

■ *Video Golf*
■ *Video California*

JEUX ACTUELS

Après avoir importé les produits de Victory Games et de sa maison-mère Avalon Hill, Alain Pruvost reprend la distribution en France des produits de la maison d'édition belge, The Flying Turtle: *Chicago*, jeu tactique et économique de société (*J&S* n° 44 p.13); *Shark*, simulation boursière (*J&S* n° 46 p.16), *Restaurant* (*J&S* n° 46 p. 18) et *Dames 2000* (*J&S* n° 47 p.19). Deux produits inconnus en France, mais déjà distribués en Belgique, seront également importés et présentés le mois prochain dans votre revue préféré: *Pyramidis*, jeu tactique pour 4 joueurs et les premières cartes d'extension de *Magellan* (*J&S* n° 8 p. 10). Seront également présentées au Salon trois nouveautés de The Flying Turtle: *Kalahen*, *Murphy* et *MAX.X*. Jeux Actuels a également obtenu l'exclusivité pour la distribution et la traduction des jeux de l'éditeur américain Game Designers' Workshop (GDW) en France, en Belgique et en Suisse. GDW a édité les séries *Europa* (gamme de wargames), *Air Superiority* (combats aériens modernes), *First Battles* (wargames d'initiation), *Assault* (wargames sur la Troisième Guerre mondiale); les jeux de rôle *Megatraveller* et *2300 AD* (science-fiction); enfin *Space: 1889*, une saga de jeu de plateau et de jeu de rôle sur le thème suivant: en 1868, Thomas Edison envoie un navire spatial sur Mars.

■ *Kalahen*, jeu de plateau avec une quête, des dragons. Le but: rassembler les formules magiques (boardgame).
■ *Murphy*, jeu de détectives.
■ *MAX.X*, jeu de dés.
■ *Tokyo Express*, un des premiers wargames à être conçu pour être joué aussi bien en solitaire qu'à deux (Avalon Hill).

■ *Sky Galleons of Mars*, jeu de plateau de la série *Space: 1889*.

JEUX DESCARTES

Assassins, préparez vos crimes. La nouvelle version de *Killer* arrive fin janvier. *J&S* (n° 21 p. 12) vous a présenté cet ancêtre des "grandeur nature". Un principe simple: chaque joueur essaie de survivre aux assauts répétés d'un ou plusieurs assassins qu'il ne connaît pas. Chacun est victime et meurtrier. Seul le ou les meneurs de jeu connaissent l'identité de tous les participants et les contrats qu'ils ont passés. Le livret de *Killer* contient déjà une quinzaine de scénarios.

Autre bonne nouvelle: *Le Guide de Stars Wars* est enfin revenu des mains des "correcteurs made in George Lucas". Ce livre de règles décrit en détail cet univers (en vente dès le mois de janvier). Le JD+ numéro 4 sera consacré à *James Bond* (janvier). Enfin, une collection originale de badges en émail sera disponible en ce début d'année sur les jeux suivants (*Maléfices*, *James Bond 007*, *Sherlock Holmes Detective Conseil*, *Les Années Folles* et *Paranoïa*).

Certains produits ne seront pas présentés au Salon, car leur date de sortie n'a pas encore été fixée: *Goldfinger* (extension du JdR de *James Bond*), *Cthulhu 80* (version française de *Cthulhu Now*), *Les Œufs de Karlath* (campagne de création française par Olivier Motillon pour *L'Appel de Cthulhu*); extension pour le JdR *Paranoïa* (*Version II*, *Alpha Complexities* et *Orcbusters*); *Sinbad*, le jeu de rôle des Mille et une nuits; *Le Voile de Kali*, campagne pour *Maléfices* se déroulant en Inde, Egypte, Ecosse et France; une nouvelle enquête de création française pour Sherlock Holmes dans la région de Liverpool; les traductions françaises de *Character Pack*, *Warhammer Campaign*, *Warhammer City*, *Death on the Reik*, *Power Behind The Throne*, scénarios de *Warhammer* ; *Les Aigles*, nouvelles boîtes de figurines en 15 et 25 mm ainsi que des nouvelles planches de pions; enfin la sortie de nouvelles références chez *Ral Partha*.

■ Une compilation des trois extensions pour *Suprématie*.

■ *Paranoïa*, le livre.
■ *Q Manuel*, extension pour *James Bond 007*.
■ *Les Monstres de Cthulhu*, présenté dans nos colonnes ce mois-ci.
■ *Fief et Empires*, complément du wargame fantastique *Ave Tenebræ*.

JUMBO

Installée depuis trois ans en France, Jumbo International vient de signer un contrat d'édition et de distribution, pour les versions française et anglaise du jeu *La Triple Couronne*, avec Bernard Linderoth, créateur du jeu (éditions Cofso). Par ailleurs, en 1989, la gamme *Electro* est restructurée et enrichie d'un *Electro Europe 1992*. Autres nouveautés pour la gamme enfants: *J'apprends à écouter* (jeu de mémorisation sonore) et *Train de couleurs* (jeu de société). Pour les teenagers, un produit "fleur bleue", *Top Cœur*.
Côté jeux de société et jeux de stratégie, Jumbo continue de miser sur *Targui* et *Stratego* tout en sortant deux nouveautés au Salon.



■ *City*, jeu de parcours familial où les joueurs achètent des magasins, essaient d'y attirer les clients pour faire fortune. Attention, un voleur rôde dans la ville (2 à 6 joueurs, à partir de 9 ans).
■ *Croq'Images*, un cousin de *Pictionary* avec des duels entre joueurs.

KENNER PARKER

Pas question de changer la ligne directrice traditionnelle: on faisait des jeux de société familiaux, on continue sur cette voie. Avec tout d'abord une réactualisation pour avril, *Long Cours* ou comment prendre la maîtrise des mers au temps des corsaires (à partir de 8 ans, de 2 à 6 joueurs). Pour les petits, trois nouveautés cette année. *Dynamite*, jeu d'action pour les aventuriers de 5-8 ans, dès fin avril; *Pictionary Junior*, bâti sur le modèle de son aîné mais tout spécialement pour les 7-11 ans (de 3 à 16 joueurs, août); *Ça passe ou ça casse*, jeu de plateau et de parcours, où chacun des joueurs doit aller garer le plus vite possible ses quatre voitures dans leurs parkings respectifs (6-10 ans). Gare aux accidents à partir du mois de mars.



■ *Hit-Parade* reconstitue de façon très réaliste l'univers passionnant et impitoyable du show-biz. Le vainqueur est celui qui obtient quatre disques d'or (à partir de 8 ans, de 2 à 6 joueurs). Sort en avril.
■ Avec un matériel plus vrai que nature, *Casino Royal* vous transforme en flambeur (à partir de 12 ans, de 3 à 6 joueurs) avec pour objectif l'acquisition de trois casinos. Subtil mélange de paris et de stratégie. Sort en mars.
■ *Gage à Gogo*, cocktail de questions-réponses et de gages. Gags garantis en avril (à partir de 12 ans, de 3 à 8 joueurs).
■ *Brainstorm*, jeu d'équipe où, en moins d'une minute, chaque équipe doit donner les dix réponses figurant sur les cartes dont les thèmes sont issus de la vie quotidienne (à partir de 15 ans). Sort en mars.

LUDODELIRE

Pas question de faire du parisianisme, les jeux seront disponibles en même temps à Paris et en province. Avec pour conséquence, un "léger" retard. Dans le cours de l'année, est prévue la parution du scénario n° 9 des *Terres Médianes*.
■ *Tempête sur l'échiquier:* 70 cartes format tarot, 70 dessins originaux pour jouer aux échecs avec des cartes "pouvoir" et des cartes "événement". La stratégie des échecs passée à la moulinette loufoque de Faidutti et Cléquin, illustrée par Mathieu. Déjà annoncé lors du Salon de l'an passé!
■ *Miroir des Terres Médianes*, le huitième scénario de *Rêve de Dragon*.

MAZAS

Pour entamer sa quatrième année, cette société valenciennoise ajoute trois produits nouveaux à sa gamme et s'ouvre pour la première fois au public des 6-10 ans. Une nouveauté: à côté des jeux vendus dans le commerce, seront présentés des jeux concoctés par l'équipe de Joël Anthoine à la demande de publicitaires, d'organismes publics ou de firmes privées pour des raisons de communication interne. Une voie débroussaillée par les Anglo-Saxons et de plus en plus prisée dans l'Hexagone. Pour preuve, Mazas sortira en septembre



LE GRAND JEU DES AFFAIRES

(Dujardin)

Matériel:
• un plateau de jeu
• 5 passeports
• billets de banque
• un marqueur effaçable
• 2 dés et un dé spécial (+, -, =)
• 24 cartes "Krach"
• 24 cartes "Journal des Finances"
• 15 cartes "Contrat de matières premières"
• 60 cartes "Actions de la Bourse des valeurs"
• 30 cartes "Actions des sociétés holdings"
• 9 cartes "Objectifs"
• un lexique financier
• un Who's Who

But du jeu:
réaliser son objectif secret.

Le jeu:
chaque joueur choisit un passeport et acquiert ainsi une identité et un portefeuille d'actions. Il reçoit également une carte "objectif" qui reste secrète et trois cartes "Krach", jokers qui peuvent être joués à tout moment.
Parti sans un sou, chaque joueur doit dans un premier temps accumuler 150 000 ECU sur le marché des matières premières (les achats se font sans avoir à verser de l'argent: les transactions se font sur papier). Cette étape franchie, il peut alors entrer sur le marché des actions afin d'acquérir des sociétés, voire créer son holding.
Lors de chaque tour, chacun tire une carte "Journal des Finances" et la lit à haute voix. Ces cartes font varier le cours des matières premières. S'il le souhaite, un joueur peut, à son tour, solder ses positions et empocher ses gains.
Sur le marché des actions, vente et achat se déroulent suivant le principe des enchères. La cotation des actions varie selon le montant de ces offres. Sur ce marché, chaque joueur peut lancer des OPA. A son tour, chacun demande ses dividendes.

Commentaires:
inévitablement, la comparaison s'impose avec *Maxi Bourse*, sorti en février 1988 (voir *J&S* n° 49): même concept, principes de base identiques, hyperréalisme. Les grincheux diront que les inventeurs du *Grand Jeu des affaires* ont copié et saisi au bond une vague porteuse. Peut-être! Toujours est-il que ce jeu diffère de son aîné.
Ainsi, au début du jeu, les joueurs ne disposent d'aucune liquidité. Comme tout homme d'affaires qui se lance, ils doivent faire leurs preuves sur le marché des matières premières. L'intérêt de cette idée est toutefois atténué par la trop grande importance du hasard. On retrouve cet inconvénient lors des transactions d'actions: l'acquéreur est celui qui fait le total le plus important en lançant les dés. En revanche, la gestion des trois cartes "Krach" ne laisse aucune part au hasard. Dans *Maxi Bourse*, les joueurs ne peuvent gérer les cartes" événement".
Difficile de trancher entre ces deux jeux qui font tous les deux appel à la négociation et à la stratégie. D'un côté, *Maxi Bourse* laisse beaucoup de liberté d'action aux joueurs. De l'autre, *Le Grand Jeu des affaires* fixe des conditions précises.

EN BREF:
type de jeu: simulation et stratégie
nombre de joueurs: 2 à 5
clarté des règles: 7/10
matériel: esthétique: 7/10
efficacité: 8/10
originalité: 6/10
prix moyen: 380 F
nous aimons: ♥♥♥



LE GRAND JEU DE LA NATURE

(Hex Eco)

Matériel:
• un plateau de jeu avec 4 camps (montagne, bord de mer, marécages et forêt)
• 180 jetons plantes et animaux (45 par camp)
• 240 cartes de 6 questions chacune (questions écrites ou visuelles)
• un livret "questions visuelles"
• 40 cartes "embûches"
• 4 cartes joker
• 5 cartes "attention intrus" et les 5 jetons correspondants
• un dé à 6 faces

But du jeu:
remplir son camp avec 45 jetons grâce aux questions et aux jets de dé.

Le jeu:
les joueurs choisissent leur camp. A son tour chacun lance le dé: trois types de résultats sont alors possibles.
Lorsque le dé indique un chiffre (1, 2 ou 4), le joueur peut placer le nombre correspondant de jetons dans son camp. Chaque jeton représente soit un animal, soit une plante; sur chacun d'entre eux, un chiffre de niveau (1 à 4) les situe dans la chaîne écologique (de la plante au grand prédateur).
Le camp représente une pyramide de quatre niveaux: si un niveau possède déjà le quota de jetons déterminé, on peut passer au niveau supérieur. Au départ il faut donc placer suffisamment de plantes pour que puissent vivre, au niveau supérieur, quelques herbivores.
Le dé présente aussi deux faces "point d'interrogation" (blanc ou noir). Après ce tirage, un adversaire tire au hasard votre question. Le joueur questionné peut, à l'avance, choisir "quitte" ou "double" ainsi que le niveau de difficulté (1 à 3). Pertes et gains sont multipliés par deux si le joueur dit "double".
La sixième face du dé représente un "e" qui oblige à tirer une carte "embûches". Celle-ci peut être utilisée contre un adversaire au moment choisi par le propriétaire de la carte. Une carte "intrus" posée sur une case chasse tout jeton à son contact.
Si un niveau passe sous le quota, tous les pions placés sur les niveaux supérieurs sont retirés du plateau. Les jokers permettent de contrer les embûches imposées par les adversaires. Dès qu'un joueur a rempli tous ses niveaux, il a gagné.

Commentaires:
le fonctionnement très simplifié manque de stratégie, mais cette promenade culturelle parmi nos animaux et nos plantes a été conçue sérieusement et peut répondre aux attentes de parents désirant sensibiliser leurs enfants aux problèmes de l'écologie et de l'environnement.
D'autant que les règles et les questions sont bien étudiées. Ainsi vous saurez tout avec ce jeu sur la nature: par exemple, à quelle race appartient le chamois ou quels oiseaux vivent sur les branches de chêne. Ce jeu a obtenu le label de l'Année Européenne de l'Environnement en 1987.

EN BREF
type de jeu: éducatif/questions-réponses
nombre de joueurs: 2 à 4
clarté des règles: 9/10
matériel: esthétique: 7/10
efficacité: 7/10
originalité: 5/10
prix moyen: 315 F
nous aimons: ♥♥

1989, *Les Restos du Cœur*, un jeu vendu 100 F, somme entière reversée à l'association caritative: toute la fabrication a été financée par des annonceurs. Fabriqué à 300 000 exemplaires, ce jeu sera vendu dans les agences des PTT, les mairies, aux Restos du Cœur et dans les sièges du Crédit Agricole.
■ *Safarica*, un safari-photo pour 6-10 ans.
■ *Mondofolie*, jeu de stratégie pour deux joueurs ou deux équipes. Le premier reprend à son compte le pari de Phileas Fogg, faire le tour du monde en passant par les cinq continents dans un temps limité. Le second doit l'en empêcher par tous les moyens possibles. Deux versions possibles: politico-économique ou mythologique.
■ *Feux interdits*, jeu de stratégie pour les 10-14 ans sur le thème de la prévention forestière, où des promoteurs, parfois peu respectueux des forêts, veulent imposer leur loi.

MB
Milton Bradley semble s'intéresser davantage aux jeux de société pour adultes avec le lancement de jeux après le Salon. L'an passé, MB France avait réalisé un chiffre d'affaires de 470 millions de francs dont 210 avec les jeux de société.



■ *Indix*, un jeu de connaissances dans lequel vous disposez de vingt indices pour découvrir l'identité d'une personne, d'un lieu, d'une année ou d'une chose.
■ *A vos crayons!*: 1 600 mots ou expressions à faire deviner le plus vite possible grâce au dessin. Tiens, cela nous rappelle quelque chose.
■ *Jeu de cochon*, jeu de poche où deux petits cochons roses remplacent les dés (pour les plus jeunes).

NATHAN
Toujours plus. Nathan a définitivement intégré Mako. Finie la location-gérance: les responsables du développement peuvent désormais changer, s'ils le souhaitent, les produits de cette gamme. Autres nouvelles économiques: Nathan est désormais le distributeur exclusif de Novag (gamme de jeux d'échecs électroniques) et vient de racheter Coloredo. Vous savez, ces drôles de jeux inventés en 1946 où il faut planter des allumettes à tête colorée dans du papier pour faire de jolis dessins.
Chez Nathan, ils aiment les enfants. Alors voici les jeux de société que les petits bambins vont découvrir en cette année 89. *Aventures K7*, deux jeux en un où les déplacements et les ordres sont donnés par message sonore. Premier coffret de cette gamme: *Safari-surprise* et *Les Trésors du Nil* (à partir de 8 ans, 2 à 4 joueurs). *Parcours sans risque*, un jeu de déplacement dans une ville fictive truffée de questions, réalisé en collaboration avec le Comité national de l'Enfance (dès 7 ans, 2 à 4 joueurs). *Allô! Police?* Les joueurs-gendarmes recherchent Fred l'Anguille caché dans un des vingt-cinq repaires de la ville: un parcours imprévu à gérer avec déduction et sagacité (dès 8 ans, 2 à 6 joueurs). Sans oublier trois nouvelles recharges pour le *Quizzard*: Universel, Junior et Cinéma.

ORIFLAM
89, l'année des premières pour cette maison plus habituée à créer des jeux de rôle: un jeu 100% français, un jeu sur plateau et le premier numéro d'une revue, *Tatou*. En attendant, en cours d'année, la traduction d'*Apple Lane* de *RuneQuest* (*Le Sentier de la pomme*), et le nouveau supplément de *Hawkmoon, l'Ile brisée*. Si vous avez été conquis par *Tank Leader Front Ouest*, patientez encore quelques mois: la parution de *Tank Leader Front Est* est repoussée.
■ *MultiMondes*. Pour ce nouveau JdR, un maître mot: originalité. Pour preuve, vous créez votre personnage puis vous subissez une batterie de tests qui apparaissent si vous le souhaitez sur votre PC, grâce à une disquette de 5,25 pouces fournie dans la boîte.



■ *La Fureur de Dracula*, jeu de plateau de 2 à 4 joueurs très largement inspiré du personnage de roman inventé par Bramstocker. A travers toute l'Europe, le monstre sème la pagaille. A ses trousses, trois chasseurs.
■ *Le Voleur d'âmes*, une campagne pour *Stormbringer* créée à partir de deux des campagnes publiées aux Etats-Unis. Elric est pourchassé

par des personnages embauchés par une demoiselle désireuse de se venger de ses déboires.

PLAY BAC

Les créateurs de *Playbac* persistent et signent avec les questions-réponses. Question de mode. A voir de plus près un nouveau jeu où mime et connaissances s'entremêlent.

■ *Le Jeu de Paume*, jeu officiel du Bicentenaire de la Révolution, commandité par Edgar Faure (testé dans nos colonnes).



■ *Generic*, un jeu de mime et de connaissances pour grand public et cinéphiles. Chaque équipe cherche à monter son film: acteurs et réalisateurs à trouver par des renseignements; scénario, publicité, décor à découvrir grâce à des mimes.

RAVENSBURGER



■ *Le Trésor des Incas*, jeu d'aventure et de tactique pour 2 à 6 joueurs. Six expéditions se lancent à la recherche d'un trésor caché dans un des neuf temples. Elles se déplacent en déposant des cartes d'orientation et comptent avec le hasard en piochant des cartes de risque et d'événement. Dès qu'une expédition a découvert le trésor, elle essaye de se rendre à la case d'arrivée sans se faire voler son précieux bagage par les autres expéditions.

■ *Le Fantôme de minuit*: Hugo avance chaque fois qu'il apparaît sur le dé spécial. Les invités se cachent dans les différentes chambres. Attention, il n'y en a pas pour tout le monde. Le gagnant est celui qui aura reçu le moins de points d'épouvante.

■ *Les Trois Premières Marches*, une course-poursuite entre animaux sauvages. Au rythme du dé, chaque équipe formée de cinq animaux traverse la jungle. Chaque bête veut être la première à monter les trois premières marches du podium de son espèce.

REXTON

L'un de ses créateurs maison, Duccio Vitale, lance un nouveau secteur et reprend certains produits d'International Team qui a mis la clef sous la porte. Sous la marque d'Eurogammes, Duccio Vitale et son équipe les sortiront complètement retravaillés. Six jeux, trois de stratégie et trois wargames, ont été testés, adoptés et recréés. Un seul souci: la clarté. Dans la continuité de *Cry Havoc*, *Dragon Noir* composé de trois volumes: le premier, *L'Exil*; le deuxième, *La Conquête* (juin); le troisième, *Le Retour* (octobre).

■ *Fief II*, second jet de *Fief*, Pion d'Or 81 de *J&S*, revu et corrigé par l'auteur Philippe Mouchebœuf et Duccio Vitale. Sous-titre: *Qui sera le roi et la reine?*

■ *Zargos*, un *Risk* fantastique. Magie et enquête sur la lune où vivent six peuples.

■ *Okinawa*, wargame de la dernière bataille navale de la Seconde Guerre mondiale dans le Pacifique (avril-juin 1945).

■ *Yom Kippour*, quatrième guerre israélo-arabe (1973-1974).

■ *Little Big Horn*, le 7e régiment de cavalerie US du général Custer face à 7 000 guerriers sioux commandés par Sitting Bull et Crazy Horse.

■ *Colonisator*, jeu de science-fiction pour deux joueurs.

■ *L'Exil*, premier volume de *Dragon Noir*, jeu de rôle et jeu tactique à thème fantastique.

■ *Viking*, combats navals.

RN 7 PRODUCTIONS

Encore un petit nouveau venu, cette fois, du cinéma. Ces producteurs cannois de courts et moyens métrages attendent avec impatience de voir quel accueil le public va réserver à leur produit. Echec ou succès? Selon les résultats, ils continuent ou ils arrêtent.

■ *Scénario*, testé dans nos colonnes.

SCHMIDT

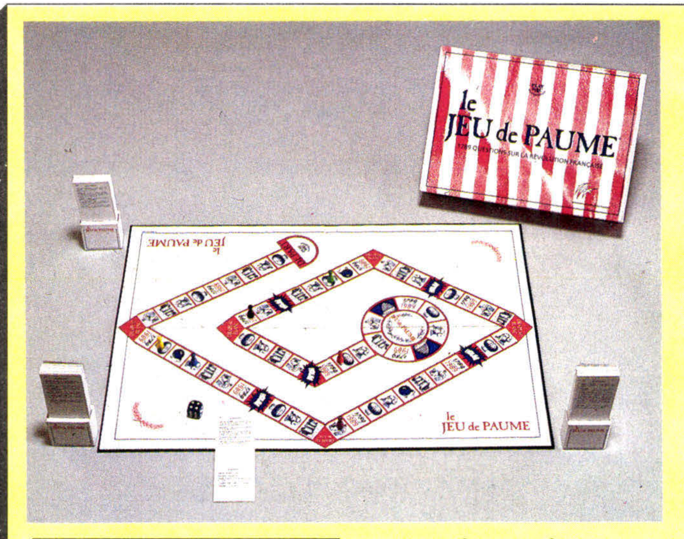
■ *Business*, *Love Trivia* et *Les Ripoux*, tous trois dans nos bancs-tests ce mois-ci.

■ *Drôle de fromage*, jeu de stratégie et de suspense: des souris se disputent des morceaux de fromage. Un tiers des morceaux sont vénéneux.

■ *Image*, l'alter ego de *Devinez le dessin*. Plus de 3 000 thèmes de dessin.

■ *Docteur Ruth*: comment arriver à l'extase avec son ou sa partenaire en annihilant ses complexes et ses inhibitions.

■ *Les chahuteurs*, tout ce qu'il faut



LE JEU DE PAUME

(Play Bac)

Matériel:
- un plateau parcours
- 6 pions
- 180 cartes questions avec cinq catégories (Air du Temps, Figures, Temps forts, L'Esprit des Lois et 1789-1799)
- un dé

But du jeu:
parvenir le premier à l'arrivée en répondant à quelques-unes des 1789 questions ayant pour thème la Révolution française.

Le jeu:
chaque joueur choisit un pion qu'il fera progresser sur le parcours grâce au jet du dé.

S'il arrive sur une case du type "Air du Temps, Figures, Temps forts, L'Esprit des Lois, 1789-1799", il répond à la question correspondant à la case sur laquelle il se trouve. S'il répond correctement, il relance le dé.

Autre possibilité, les cases "Bombe", "Boum" et "Drapeau blanc". Ces cases permettent soit au joueur, soit à ses adversaires, de choisir le thème de la question qui sera posée. Une mauvaise réponse entraîne les conséquences suivantes: sur "Bombe", retour à la case d'où il vient; sur "Boum", retour à la case départ; sur "Drapeau blanc", un tour passe.

Les résultats sont également différents en cas de bonne réponse: sur "Bombe" et "Boum", le joueur relance le dé; sur "Drapeau blanc", il avance d'autant de cases que de bonnes réponses. S'il a bien répondu aux cinq questions, il avance de cinq cases et relance le dé.

Si un joueur arrive sur une case "Prison", il passe un tour.

Dès qu'un joueur parvient sur le cercle final, il doit, après avoir fait un "as" au dé, répondre à trois questions d'une même carte. S'il y parvient, il est vainqueur. S'il n'a répondu qu'à une ou deux questions, il se replace dans le cercle et attend son tour. S'il n'a aucune réponse exacte, il retourne à la dernière case "Drapeau blanc" et attend son tour.

Commentaires:
Play Bac a encore frappé avec le petit dernier de la série: *Le Jeu de Paume*. Boîte, parcours et règles de jeu identiques aux autres. Seules les inévitables questions ont changé.

Play Bac a tout de même le grand mérite de fournir, en général, des questions plutôt bien faites et souvent instructives. Mais *Le Jeu de Paume* reste tout de même un jeu sans invention.

Les auteurs ont découvert un créneau très lucratif (merci *Trivial Pursuit*) et l'exploitent à fond. A noter que ce jeu a été désigné pour être le jeu "officiel" du Bicentenaire de la Révolution française. Si les historiens seront satisfaits par la valeur des questions, les stratèges n'y trouveront pas grand intérêt.

EN BREF
type de jeu: questions-réponses
nombre de joueurs: 2 à beaucoup
clarté des règles: 10/10
matériel: esthétique: 6/10
efficacité: 7/10
originalité: 2/10
prix moyen: 300 F
nous aimons: ♥



LE JEU DU ROUTARD

Une folle envie de partir!

(Dujardin)

Matériel:
• un plateau de jeu de forme circulaire composée de 20 cases: 16 cases "continent" et 4 cases "événements"
• 4 tableaux de bord
• 550 cartes questions-réponses dont 13 cartes "Guide du Routard"/Air Havas"
• 4 planches de 32 "souvenirs": avion, bateau, train, voiture
• 4 animaux en bois
• 2 dés

But du jeu:
remplir les 16 cases de son tableau de bord.

Le jeu:
le plus jeune joueur commence, lance les dés et se déplace d'autant de cases que de points indiqués par l'un et l'autre dé, joués séparément dans n'importe quel ordre. Si la case "continent" sur laquelle il arrive est libre, le joueur placé à sa droite lui pose deux questions. Si la case est occupée, une seule question lui est posée. S'il ne donne pas la bonne réponse, le joueur suivant peut proposer une réponse pour obtenir un souvenir, et ainsi de suite. Pour chaque bonne réponse, un souvenir.
Lorqu'un joueur tombe sur une case "Routard-Air Havas", il reçoit une carte "Guide du routard" qui lui sert de joker en cas de mauvaise réponse pour obtenir un souvenir.
Si un joueur tombe sur une case "Echange individuel", il peut échanger à son gré avec chacun des autres joueurs un souvenir. S'il tombe sur une case "Echange collectif", ses adversaires peuvent échanger un de leurs souvenirs contre un des siens. Certaines questions sont remplacées par des "événements", favorables ou non.
Gagne celui qui, le premier, a réuni quatre souvenirs pour chacun des continents.

Commentaires:
prenez un inventeur de mécanismes, Max Gerchambeau; des spécialistes (les "gros mollets" des Guides du Routard); et un éditeur, Dujardin. Secouez le tout et vous obtenez un cocktail de jeu au goût fort agréable: *Le Jeu du routard*.
A l'heure où la plupart de ses congénères frileux se contentaient d'adhérer à la religion du Grand Maître *Trivial Pursuit*, ce jeu innove. Si vous voulez gagner, vous pouvez répondre aux questions sur lesquelles les autres sèchent. Si vous êtes trop fort, vos adversaires peuvent toujours espérer vous prendre, pardon, vous échanger vos souvenirs. Finie la pause-café! Ce jeu requiert une présence de tous les moments, ce qui, entre nous, entretient la convivialité.
Côté questions, les routards vont être ravis: les spécialistes du pouce levé ont bien fait les choses. Ce jeu est également accessible aux non-routards: certaines questions sont fermées (oui ou non).
Ne soyez pas surpris quand vous poserez les souvenirs dans votre tableau de bord: s'ils flottent, c'est pour mieux pouvoir les retirer en cas d'échange. Une seule condition: jouer sur une table.

EN BREF:
type de jeu: questions-réponses
nombre de joueurs: 2 à 4
clarté des règles: 8/10
matériel: **esthétique**: 6/10
efficacité: 7/10
originalité: 4/10
prix moyen: 380 F
nous aimons: ♥♥

savoir pour survivre en milieu scolaire.
■ *Mon beau jardin*, planter des graines pour réaliser des suites de plantes compatibles et avoir le plus beau jardin.
■ *Régates*, pour les amateurs de navigation.
■ *Globe-trotter*, découvrir le monde en empruntant tous les moyens de transport et rapporter des souvenirs typiques à la maison.
■ *Ouah-Ouah*, jeu d'action inventé pour les plus vifs.
■ Et une reprise, *Atlantis*, présentée l'an dernier par Gogny-Goubert. Comment les Atlantes vont essayer d'échapper à la catastrophe.

TRANSECOM

A l'heure où nous mettons sous presse, les responsables de Transecom sont en pourparlers avec TSR pour l'importation et la traduction de nouveaux modules, suppléments ou jeux (lire en page 14 l'interview du directeur international de TSR). Seules confirmations: les sorties de *Ravenloft* (module I 6 pour *AD&D* dont l'action se passe chez un vampire) et de *FRE*, premier module de la série des *Royaumes Oubliés*.

ULLMANS

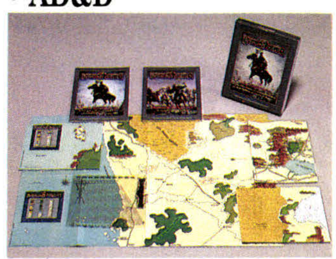
"*Wait and see*". Du succès du produit unique présenté au Salon dépendent les sorties possibles en cours d'année. Lors du Salon, sera présentée une maquette du prochain jeu. Son thème, la Formule 1.
■ *Tennis Open*, testé dans nos colonnes.

NOUS AVONS RECU

EN FRANÇAIS DANS LE TEXTE

Octobre 1987, *Transecom*, importateur français de *Donjons&Dragons*, accélérait sa production de traductions et la planifiait. Finies les sorties au petit bonheur la chance (voir *J&S* n° 47). Un an plus tard, cette firme persiste et signe. De huit modules pour *D&D*, on passe à onze. Même accélération pour les modules *AD&D*: de un à quatre (voir *J&S* n° 50 et n° 52). Et ce n'est pas fini ! Les joueurs de *Donjons&Dragons* ont dû prier bien fort leur dieu du jeu puisque paraissent simultanément quatre productions de choix, deux pour *D&D* et deux pour *AD&D*.

• AD&D



En plat de résistance, *Les Royaumes oubliés* présentent deux livrets d'une centaine de pages chacun, quatre cartes grand format, en couleurs et deux rhodoïds à trame hexagonale pour l'échelle des distances. En fait, *Les Royaumes oubliés* sont un décor de campagne, un monde complet et détaillé. Bref une source d'inspiration.
L'un des livrets est destiné aux joueurs et décrit les régions, les cités et les peuples qui y vivent. L'autre apporte au Maître du Donjon toutes les informations pour diriger une campagne au sein de ces royaumes, ainsi que des scénarios de base et des règles spécifiques à ces royaumes. N'oubliez pas de déplier les quatre cartes fournies dans la boîte (prévoir des rallonges).
Seconde nouveauté, un livret de 120 pages intitulé *Le Temple du Mal élémentaire*. Dans cette campagne pour personnages de niveau 1 à 8, découpée en quatre grandes parties, les aventuriers se lancent dans une quête, haute en couleur, contre le Mal. Chaque partie permet déjà de passer une bonne nuit blanche. Y compris pour le petit aventurier débutant de niveau 1 qui, s'il reste vivant suffisamment longtemps, peut espérer atteindre le niveau 8. (*Transecom:Les Royaumes oubliés*, 198 F et *Le Temple du Mal élémentaire*, 155F)

• D&D

A nouvelle série (*Chronique*), nouvelle formule pour *D&D*. Dépassés les scénarios, voilà la présentation d'une région dans ses moindres détails, ce qui procure au Maître du Donjon et aux joueurs un décor précis, point de départ pour la création de scénarios.
Ces chroniques sont présentées sous la forme d'un dossier garni de plans, d'un livret de 80 pages et de plusieurs cartes pliées toutes en couleurs. Les cartes des régions sont compatibles entre elles: au fil

des publications, un grand royaume va prendre forme.



Le livret n° 1 ou GAZ1, nous fait découvrir *Le Grand Duché de Karameikos*, son histoire, son système politique, sa géographie, sa faune, sa population, sans oublier les personnages les plus marquants présentés sous forme de fiches. La seconde partie du livret propose des thèmes d'aventures adaptés à la force des joueurs (Base, Expert...).
Le livret n° 2 (ou GAZ2) nous entraîne dans une région plus à l'est, *Les Emirats d'Ylaruam*. Une nation proche des royaumes médiévaux des déserts du Proche-Orient. La formule est la même que pour le livret n° 1. A signaler un encart détachable avec les renseignements de base sur les émirats. A faire lire aux joueurs avant de partir à l'aventure.
(Transecom: *Le Grand Duché de Karameikos*, 135 F et *Les Emirats d'Ylaruam*, 105 F)

ANASHIVA REAHNA
ou L'art de la Guerre
Supplément n° 1 pour Empires & Dynasties
Ce livret, qui a pour thème l'armée, a été réalisé d'après le principe de la rubrique régulière de *Dragon Radieux*, consacrée à *Empires & Dynasties*: aides de jeu, nouvelles règles, informations et scénarios.
Cet *Art de la Guerre* nous apprend quelles sont les diverses forces militaires de l'Empire (privées, nobles ou religieuses), la situation politique et l'organisation de l'armée de l'Empire, avec ses personnages marquants, ses grades et même les soldes appliquées.



Tout un chapitre est consacré à l'équipement avec la description des armes et des dommages qu'elles peuvent causer. On y trouve également de nouvelles règles de combat et toute la technologie militaire de l'Empire.
Enfin, pour clore ce livret de 60 pages, une campagne où les aventuriers sont entraînés dans le lointain pays de Rotzavan.
Le tout agrémenté de nombreuses illustrations (remarquons au passage celle de la couverture). En supplément, une carte précise du centre de l'Empire, de format 60x40 cm, première d'une série qui décrira l'Empire dans sa totalité.
(*Dragon Radieux*, 79 F)

LA MER DE JAVA
Nouveau concept pour les amateurs de wargames avec la collection "Dossier spécial". Dans le même dossier, trois scénarios sur la bataille de Java (1942) et adaptables aux trois jeux suivants: *Amirauté*, *Air Force* et *Squad Leader*. A l'origine de cette initiative, les membres du Cercle de stratégie ont essayé de regrouper au sein de ce dossier le maximum d'informations sur cette bataille. Les pointilleux amateurs du genre vont être ravis.
(*Socomer* distribué par *Hexagonal*, 90 F)

LA CITE DES TREIZE PLAISIRS
Scénario pour "Rêve de Dragon"
Huitième livret de la série, *La Cité des Treize Plaisirs* inaugure une nouvelle formule légèrement différente des précédents numéros. Ce livret ne contient pas un scénario linéaire et directif, mais fait plutôt office d'aide de jeu en présentant une ville (Spasme), ses environs, ses habitants, ses mœurs et ses coutumes. Autant de sujets qui incitent à la création de ses propres scénarios.
Mais rassurez-vous! Ceux qui n'ont pas le temps de créer leurs scénarios en trouveront trois dans ce livret. Seul lien entre ces scénarios indépendants, *La Cité des Treize Plaisirs*. Un bon moyen de pénétrer dans ce monde et de mieux le connaître.
Egalement incluses dans ce livret, de nouvelles règles additionnelles sur la création et l'artisanat ainsi que des précisions sur *La voie de Narcos*, ou la création d'objets magiques.
(*Ludodélire*, 75F)

LORIEN
Complément pour JRTM
Forêt mystérieuse peuplée d'Elfes, Lorien est un royaume de paix et de tranquillité, baignée d'une aura magique et dirigée par la reine Galadriel. Ces 50 pages de lecture et de voyages vont vous faire découvrir le pays, ses coutumes, Caras



LES RIPOUX
(Schmidt)

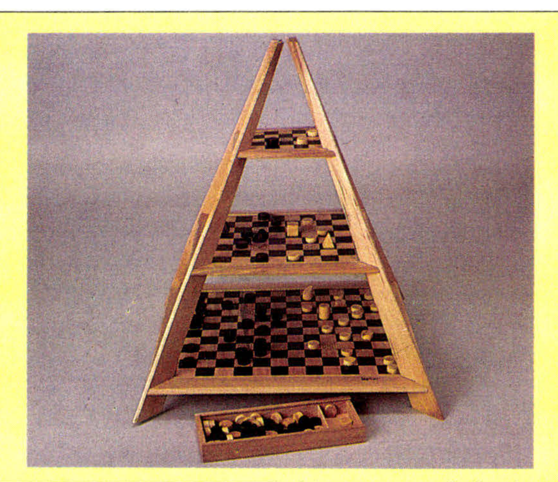
Matériel:
• un plateau de jeu représentant le quartier de Pigalle et de Montmartre
• un dé à 6 faces et un autre à 20 faces
• 6 pions et 6 petits chevaux
• billets de 5 000, 10 000 et 100 000
• 122 cartes: 6 "poker-ripoux", 52 "inspecteurs", 6 "événements", 18 "fichiers personnages", 6 "fichiers gros bonnets", 16 "renseignements voyance", 18 "ordres du commissaire"
• 10 tickets "taxés" par couleur
• 22 cartons blancs: 4 "casse dans bijouterie", 4 "agression", 4 "hold-up", 10 "mission accomplie"
• 20 jetons "10 points de flic" et 60 jetons "1 point de flic"

But du jeu:
tout en conservant 50 "points de flic", le Ripoux doit extorquer cent briques pour s'offrir le bar de ses rêves.

Le jeu:
le donneur, également banquier, distribue six cartes "inspecteurs" à chacun, puis mélange les six cartes "événements" avec le reste des cartes "inspecteurs": ce paquet va servir de talon.
Le jeu des *Ripoux* se divise en journées qui s'achèvent quand les missions inscrites à l'ordre du jour sont accomplies. Le premier à jouer prend une carte au talon "inspecteurs" et la place dans son jeu. Ensuite, il décide de rester sur place ou de se déplacer d'autant de points indiqués sur le dé à 20 faces.
S'il arrive au domicile d'un personnage fixe, il lance le dé à 6 faces pour voir quelle sera la réaction de ce dernier. Si le personnage est "O.K.", il peut le racketter ou l'arrêter.
Enfin il joue une carte qu'il peut poser face visible sur la pile "défausse Action" ou face cachée sur la pile "défausse Ripoux". Dans le premier cas, il accomplit l'action qui correspond à cette carte. A tout moment de la partie, un inspecteur peut accuser un de ses collègues en criant "Ripoux" ou "Boeuf-Carottes" (la police des polices): il retourne alors la carte située sur le dessus de la pile "défausse Ripoux". A tout moment, un inspecteur peut jouer une carte de son jeu (exemple: "Flagrant Délit").
Quand un inspecteur tire une carte événement (courses, Poker-Ripoux, hold-up, casse ou agression), il la joue immédiatement.

Commentaires:
inspiré du film de Claude Zidi, le jeu *Les Ripoux* reprend le style du duo Noiret-Lhermitte: humour, renversements de situation surprenants et objectif final caché sur fond de double-jeu. Le fonctionnement de ce jeu n'est pas sans rappeler *SuperGang*.
Les stratèges dotés d'un humour certain apprécieront. D'autant que ce jeu renferme une multitude d'autres jeux: poker menteur, paris truqués et systèmes de duels empruntés aux JdR. Seuls défauts: des règles mal étudiées, c'est-à-dire mal ordonnées, et un plateau lisible seulement d'un côté.

EN BREF:
type de jeu: simulation et stratégie
nombre de joueurs: 2 à 6
clarté des règles: 4/10
matériel: **esthétique**: 6/10
efficacité: 5/10
originalité: 7/10
prix moyen: 196 F
nous aimons: ♥♥♥



LOGITAC

(Indice)

Matériel:
• une pyramide composée de 3 plateaux carrés (en bois, ou en plexiglas entièrement démontable)
• 2 jeux (un blanc et un noir) de 45 pions et 4 pièces (la Pyramide, le Cube, le Cylindre et le Double Pion)

But du jeu:
la Pyramide doit atteindre le plateau supérieur.

Le jeu:
les deux joueurs placent leurs pions sur les deux premières lignes de leur camp, sur le plateau du bas. Pour commencer, ils ne disposent que de douze pions et de trois pièces: le Double Pion reste avec les trente-trois autres pions dans la réserve des joueurs.
Sur le premier plateau, les déplacements des pions se font comme aux échecs: sur une même colonne, une case à la fois; ils prennent en diagonale. Une fois arrivés sur le deuxième plateau, ils peuvent reculer. Sur le troisième, ils peuvent se déplacer dans toutes les directions, mais toujours d'une case. Les pièces ne changent pas de valeur lors des changements de plateaux.
La Pyramide se déplace et prend comme un Roi aux échecs (c'est aussi la pièce maîtresse du jeu); le Cube comme une Tour; le Cylindre comme un Fou et le Double Pion comme un Cavalier.
A tout moment, il est possible de faire entrer un pion nouveau ou le Double Pion (ce qui compte pour un coup).
Lorsqu'un joueur a pris deux pions ou une pièce à son adversaire, il doit, au tour suivant, faire monter sur le deuxième plateau un de ses pions placé sur sa première ligne.
Si aucun pion ne se trouve sur cette ligne, le joueur concerné doit en faire entrer un nouveau en jeu et, au tour suivant, le faire monter. De la même façon l'ascension d'un pion peut être remplacée par celle d'une pièce, si celle-ci n'est pas la Pyramide.
Sur chaque étage, certaines cases sont des cheminées qui font chuter sur le deuxième plateau le pion ou la pièce qui s'y arrête.

Commentaires:
impressionnant! Le matériel de *Logitac* mettra tout stratège en émoi. Ce jeu tridimensionnel peut paraître compliqué, mais l'apprentissage est rapide. Ensuite la stratégie et la tactique sont longues à mettre au point.
Mais les règles du jeu gagneraient à être précisées. Par exemple: le placement du Double Pion lors de son recrutement ou lors de l'ascension. Autres questions sans réponse: deux prises de pions permettent-elles de faire monter une pièce, et la prise d'une pièce entraîne-t-elle l'ascension d'un pion, voire d'une pièce?
Le plus grave défaut du jeu est tout de même la taille de sa boîte. Un peu ardu, l'assemblage du matériel nécessite l'emploi d'une lime et d'un tournevis.

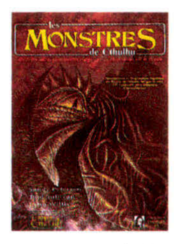
EN BREF:
type de jeu: stratégie
nombre de joueurs: 2
clarté des règles: 5/10
matériel: esthétique: 9/10
efficacité: 6/10
originalité: 5/10
prix moyen: 760 F, bois; 3 200 F, plexiglas
nous aimons: ♥♥

Galadhon (la haute cité des arbres), Cerin Amroth (la capitale abandonnée), Ost-in-Edhil (la forteresse des Eldar) et les guildes des orfèvres elfes. Le tout illustré de nombreux plans et cartes en noir et blanc ou en couleurs pour un plus grand réalisme.
Enfin, pas moins de neuf idées de scénarios sont proposées, ainsi que plusieurs tables de rencontres, de créatures, PNJ ou troupes. Comme à l'habitude, les tables de conversion et les conseils sont là pour adapter ces règles à d'autres jeux de rôle.
(Créé par *Iron Crown Enterprises, Inc.* et distribué par *Hexagonal*, 108 F)

LES MONSTRES DE CTHULHU

Complément pour L'Appel de Cthulhu

Ce livret de 64 pages fourmille de renseignements et de dessins concernant les vingt-sept monstres et créatures les plus rencontrés par les Investigateurs de *L'Appel de Cthulhu*.



Pour chaque monstre, une double page. D'un côté, une illustration pleine page. De l'autre, la créature est passée au crible: un descriptif physique précis, son habitat, ses us et coutumes, sans oublier ses caractéristiques distinctives. Cet ouvrage sous-titré *Guide des entités surnaturelles rédigé par un observateur sur le terrain* va très loin dans le détail: chaque monstre est figuré sur une échelle comparative de grandeur aux côtés d'un homme (terrifiant!), et une bibliographie complète ravira ceux qui veulent pousser encore plus loin leurs investigations. Ce voyage initiatique à travers le monde de Howard Philips Lovecraft risque de devenir une référence pour les Maîtres des Arcanes et pour tous les Investigateurs.
(*Jeux Descartes*, 99 F)

DR. NO

Scénario pour le jeu de rôle James Bond 007

Cette aventure, pour un à quatre personnages et un maître de jeu, est le premier scénario en français pour le jeu de rôle créé par Victory Games. Dans ce livret de 50 pages, un scénario mais aussi des cartes et des plans facilitent la tâche du meneur de jeu.
Attention, les amateurs du film *James Bond contre Dr. No* ne vont pas toujours y retrouver leurs petits. Bien sûr, certains éléments n'ont pas changé: le soleil des Caraïbes, les plages romantiques, le Dr. No et les incontournables rencontres avec d'accortes jeunes femmes, toutes vêtues de bikini. Mais l'auteur de l'aventure s'est amusé à changer quelques menus détails, à accroître les dangers et à mêler mensonge et vérité. Aux joueurs de prouver qu'ils sont aussi forts que ce bon vieux James.
(*Jeux Descartes*, 69 F)

LES DIEUX DE GLORANTHA

Extension RuneQuest

Premier supplément de luxe pour *RuneQuest*, cette encyclopédie pratique donne tous les détails sur les panthéons de Glorantha.
Auparavant, il ne s'agissait que de culte "guerrier" ou "chasseur". Désormais les personnages se voueront aux cultes d'Humakt (dieu de la Mort et de la Guerre), de Yelm (dieu et empereur Soleil) ou encore de Lankor Mhy (seigneur du Savoir). Avec ces quatorze panthéons, les joueurs vont enfin découvrir l'aspect essentiel de Glorantha: ses croyances !
Saviez-vous que "les Brithini, fervents adorateurs du Dieu Invisible, ont acquis, par un mode de vie stricte, une éternelle jeunesse",ou que "les adeptes de Babeester Gor sont les gardiennes sacrées des Temples de la Terre", sans pitié envers les profanateurs?
Ce manuel indispensable est également très agréable à lire avec des légendes, des gestes de héros et des poèmes.
(*Oriflam*, 178 F)

EMPIRES SA

Livre-jeu

L'entreprise dont vous êtes le héros pourrait être le sous-titre de ce livre. Les donjons sont des buildings, les dragons des secrétaires revêches. Nouveau venu à Empires SA, holding de communication, votre mission est de créer ou racheter une chaîne de télévision. Ce premier livre-jeu de management a tous les défauts et toutes les qualités des *Livres dont vous êtes le héros*. L'auteur, Pierre Rosenthal, rédacteur en chef adjoint de *Casus Belli*, a déjà écrit plusieurs livres dans cette collection.
(*Editions First*, 88 F)

LES CAPETIENS EN SEPT FAMILLES

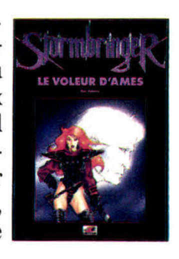
Jeu de cartes

Dans ses grandes lignes, la règle de ce jeu de cartes est extraite du classique jeu des sept familles. Avec une difficulté préliminaire: avant même de réunir une famille, il faut disposer d'un château pouvant l'abriter. A souligner la qualité des illustrations.
(*Héron*, 130 F)

LE VOLEUR D'AMES

Campagne pour Stormbringer

Tirée de *L'Epée noire* de Michaël Moorcock, cette campagne lance les aventuriers sur les traces d'Elrik.



Après avoir ravagé le château du trop talentueux marchand Nikorn (qui abritait le sorcier Theleb k'Aarna), Elrik s'enfuit de Bakshaan.
Freyda, fille de Nikorn, décide de venger son père tué en raison de l'acharnement de Stormbringer. Les aventuriers vont se joindre à Freyda pour une course-poursuite qui les conduira à Nadsokor, la Cité des Mendiants puis à travers le royaume d'Org, la forêt de Troos et les terres arides.
(*Oriflam*,128 F)

UNE REEDITION A NE PAS MANQUER

Grâce soit rendue aux Editions Payot de rééditer une des bibles de tout joueur d'échecs qui se respecte: Le Max Euwe en deux tomes:,*Position et combinaison, Jugement et plan*. Chaque tome est vendu seulement 110 F. Une somme bien modique pour ces livres indispensables à tout joueur désireux d'approfondir les échecs. Ces deux ouvrages donnent les bases techniques qu'on ne peut inventer.

LES LIVRES DONT VOUS ETES LE HEROS

La nouvelle série de Folio Junior, *Défis et Sortilèges*, entraîne le héros au cœur d'un royaume aujourd'hui disparu, le monde de Dorgan, où créatures étranges et magie ont droit de cité. Quatre volumes sont déjà parus: *Caïthness l'Elémentaliste, Keldrihl le Ménestrel, Péreim le Chevalier* et *Kandjar le Magicien*.

C'EST TOI... LE LECTEUR

Après les polars avec la collection "C'est toi... le détective", les Editions Maillard s'attaque depuis septembre au domaine de l'aventure avec "C'est toi... l'aventurier". Déjà parus: *Les Rhinocéros du Kilimandjaro, Attention, Pirates!, L'Enfer du désert, La Jungle aux poisons, Sur la piste des diamants, Le Trésor sous la mer*. Tous ces livres-jeux se déroulent dans un pays précis. (prix à l'unité: 33 F)

POUR LES AFFAMES DU TRIVIAL PURSUIT

Qui n'a jamais joué au *Trivial Pursuit* sans ressentir une certaine frustration, voire mettre en doute la véracité des réponses. Soucieux de ces réactions, les Editions n°1 Marabout sortent *Trivial Pursuit Encyclopaedia, le dictionnaire*. Pas besoin d'en dire plus long: les affamés de *Trivial* seront ravis. A consulter par ordre alphabétique. (prix: 169 F)

LES BRIDGEURS A LA FETE

Les fêtes de fin d'année provoquent inévitablement une inflation des rayons des librairies. Et nos amis bridgeur d'être gâtés. Pêle-mêle:

■ *Mesurez-vous aux champions* de José Le Dentu et Robert Berthe. (Grasset, 184 p., 98 F).

■ *Bien enchérir en défense* de Muchel Bessis et Norbert Lebély. (Grasset, 228 p., 120 F).

■ *Votre jeu de la carte au banc d'essai* de Frank Stewart (Editions Le Bridgeur), 120 F, traduction de l'ouvrage américain *Contract Bridge Quiz Book*. Un des livres d'exercices les plus complets qui couvre la totalité des thèmes que l'on peut rencontrer en matière de jeu avec le mort. Chaque compartiment est assorti d'un quiz permettant de noter et d'évaluer les performances. A la fin de l'ouvrage, un examen final sur les 27 quiz précédents. Un livre pour expert ou débutant.

■ *L'Encyclopédie du tournoi par paires* de Kit Woosley. (Editions du Rocher, 498 p., 150 F)

■ *Aventures au jeu de la carte* de Géza Ottlik et Hugh Kelsey. (Belfond Bridge 356 p., 140 F)

LE MAH-JONG EN JAPONAIS

Avant de publier cette règle du mah-jong japonais, l'auteur, Yvon Darberg, l'a fait tester par des



LOVE TRIVIA

(*Schmidt*)

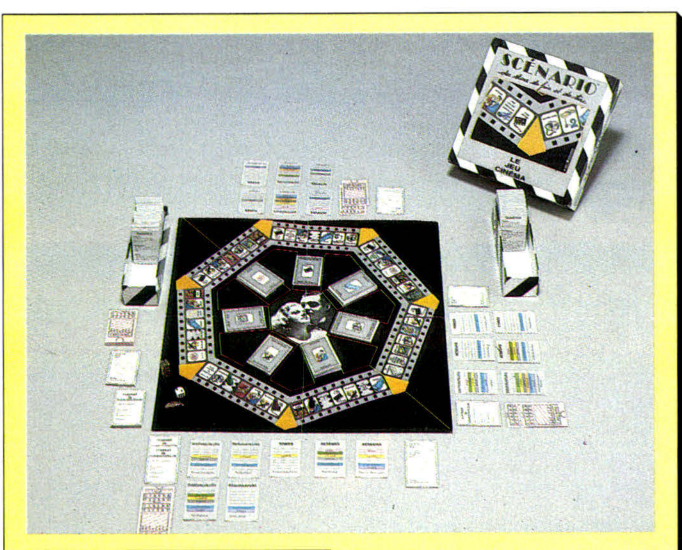
Matériel:
• un plateau de jeu (type "petits chevaux") divisé en 4 camps de couleur différente
• 6 pions
• un dé
• environ 700 cartes comportant chacune sept thèmes différents: Spectacles, Histoire, Technique et Nature, Art et Littérature, Vie Publique, Sondages et Vie Privée. En tout 5 000 questions
• une figurine "Betty Boop" avec un socle dissimulant un tampon-baiser

But du jeu:
faire le tour du plateau et gravir les sept marches finales le plus vite possible en répondant aux différentes questions. Condition sine qua non: accéder au centre en conservant un des baisers acquis le long du parcours.

Le jeu:
chacun choisit un pion et un camp. Au-dessus de quatre joueurs, un même camp appartient à deux personnes. Le départ s'effectue de la première case de votre camp, marquée *Love Trivia*. Tout au long du parcours, les joueurs avancent du nombre de points indiqué par le lancer du dé et répondent à une question correspondant au thème de la case où ils arrivent.
Quand un joueur tombe sur une case *Love Trivia*, la question est choisie par le joueur du camp où il se trouve. Chaque bonne réponse permet de rejouer.
Pour gagner les baisers de Betty Boop, deux possibilités: dépasser un adversaire ou répondre correctement à la question choisie après avoir reculé du nombre de points indiqué sur le dé.
Après avoir effectué un peu plus d'un tour complet, les joueurs se retrouvent face aux sept marches de leur camp respectif de départ. Pour gagner, il faut gravir une à une les marches; chaque bonne réponse permet de grimper d'un échelon. Les baisers obtenus lors du parcours peuvent servir alors de jokers pour monter une marche sans répondre à une question.

Commentaires:
Love Trivia, "baiser rouge pour carré blanc", une lueur coquine s'allume dans l'œil du joueur fou. Ont-ils osé? Serait-ce un jeu pour adultes digne du plus chaud des strip-pokers? Pas vraiment. Il est plutôt fade et à peine coquin. Des promesses, toujours des promesses!
Encore une fois, la mode des questions-réponses a frappé. L'auteur commet même le sacrilège d'ajouter à ce vénérable ancêtre que sont les petits chevaux des questions du type: "*Sur quel objet travaille un faiseur de cul?*".
Malgré tout cela, *Love Trivia* n'est pas raté. Dans le style questions-réponses, on a vu pire. Certaines anecdotes sur "La vie des bêtes" sont même amusantes et les résultats de certains sondages étonnants. Quant à la petite Betty Boop, nul doute que vous succomberez à son charme.

EN BREF:
type de jeu: questions-réponses
nombre de joueurs: 2 à ...
clarté des règles: 8/10
matériel: **esthétique:** 7/10
efficacité: 7/10
originalité: 2/10
prix moyen: 390 F
nous aimons: ♥



SCENARIO

(RN7 Productions)

Matériel:
• un plateau-parcours de 49 cases
• un ensemble de 550 cartes répartis en groupes (réalisateurs, auteurs, titres, distributeurs, banque, CNC, achat télé, coproduction, visa d'exploitation)
• 100 "tickets cinéma"
• 500 fiches de questions-réponses sur trois thèmes: réalisateurs, acteurs et titres de films
• un César
• une Palme d'Or
• un dé
• 7 pions

But du jeu:
réunir les éléments permettant de produire un film, puis obtenir la Palme d'Or ou le César.

Le jeu:
pour se déplacer, chaque joueur lance un dé. Si le dé tombe sur le 6, il rejoue.
Scénario se joue en deux phases. Tout d'abord les joueurs qui incarnent des producteurs doivent obtenir un visa d'exploitation. Durant cette première phase, seules les cases blanches du parcours sont prises en compte au cours des déplacements. Devient producteur tout joueur qui réunit les deux conditions suivantes: amasser plus de cinq millions de francs en tombant sur les cases "banque", "achat-télé" ou "CNC"; avoir dans son jeu une carte de chaque catégorie (acteur, réalisateur, titre de film et distributeur), à condition que sur ces cartes figurent obligatoirement la même couleur. Les cartes "distributeurs" sont obtenues automatiquement quand on arrive sur une case "distributeur". Pour obtenir une carte d'une autre catégorie, la condition supplémentaire est de répondre à une question.
Dès qu'un joueur a obtenu son visa d'exploitation, toutes les cases sont prises en compte au cours des déplacements. Selon les cases sur lesquelles le joueur-producteur va arriver, son ou ses films vont lui rapporter ou lui faire perdre de l'argent. Par ailleurs, un joueur peut perdre son visa d'exploitation s'il tombe sur la case "Bide public".
Pour espérer gagner, un joueur doit tout d'abord arriver sur une des deux cases "Palme d'Or" ou "César". Il reçoit alors un ticket "100 000 entrées", qui correspond à un million de francs, et doit répondre ensuite à une question marquée d'une étoile d'or dans une catégorie choisie par les autres joueurs. S'il répond correctement, il a gagné.

Commentaires:
encore un *Trivial Pursuit* spécialisé. Evidemment, à part les connaissances, seul le hasard intervient dans ce jeu. C'est dommage car le travail de recherche sur le monde du cinéma était intéressant! Hélas, une fois de plus, la facilité a pris le pas sur l'innovation, et le mélange des questions-réponses et du sept familles est frustrant.

EN BREF:
type de jeu: questions-réponses
nombre de joueurs: 2 à 7
clarté des règles: 8/10
matériel:esthétique: 6/10
efficacité: 6/10
originalité: 3/10
prix moyen: 400 F
nous aimons: ♥

novices et des joueurs confirmés. Après quoi, il a procédé à quelques aménagements.
■ *Le Richi mah-jong* par Yvon Darberg. (Editions La Mare au Clerc, 43 p., 40 F)

LE KIOSQUE

■ *Chroniques d'outre monde, n° 14, 30 F, 82 pages.*
Un scénario pour *L'Appel de Cthulhu*, 9 pages dans lesquelles des enfants-monstres ressuscités sèment la terreur. Un scénario pour *James Bond 007* et un autre pour *AD&D*. Enfin un dossier assez complet sur la création d'univers SF.

■ *Graal, n° 12, 25 F, 58 pages, mensuel.*
Trois scénarios (*AD&D, Stormbringer, Croisades*) et, surtout, un dossier-aide de jeu sur les batailles, machines de guerre et mercenaires.

■ *Dragon Radieux, n° 18, 30 F, 88 pages, bimestriel.*
Comme d'habitude des scénarios (*Légendes celtiques*, *Maléfices*, *JRTM*, règles avancées *AD&D*, *Rêve de Dragon*, par l'auteur), des aides de jeu et une déclaration humoristique des droits du Troll et du Gobelin.

■ *Casus Belli, n° 48, 30 F, 106 pages, bimestriel.*
Cinq scénarios, deux pour *JRTM* et un pour l'inévitable *AD&D*, *Hawkmoon* et *Marvel Super Héros*. Un dossier wargame: la guerre aérienne avec un "match" comparatif de trois jeux: *Air War, Flight Leader et Air Superiority* ainsi que des conseils aux chasseurs d' *Air Force*.

■ *Tatou, n° 1 et n° 2, 30 F, 50 pages, bimestriel.*
Magazine de la maison d'édition *Orifam*, *Tatou* ne fournit pas de news, mais offre des scénarios et des aides de jeu pour les produits Oriflam. Si le premier numéro est principalement consacré à *RuneQuest*, le second numéro comprendra quatre scénarios (*RuneQuest, Stormbringer, Hawkmoon et MultiMondes*) dès les premiers jours de février.

■ *Loi et Chaos, n° 3, 25 F, 60 pages, bimestriel.*
Cet ancien fanzine, amoureux de *RuneQuest* et des jeux de rôle devient grand. Deux scénarios pour *RuneQuest* (dont un très original sur les Broos), un pour *Stormbringer*, puis, pour changer, un scénario pour *L'Appel de Cthulhu*. A noter: trois bandes dessinées.

■ *Meluzine, (fanzine) n° 5, 15 F, périodicité irrégulière.*
Enfin un fanzine de qualité. "Docteur Jekyll" (les jeux de simulation) honore "Mister Hyde" (la micro-informatique) en lui permettant de s'étoffer au fil du temps. Une nouvelle rubrique de critques de scénarios (*"Ravager of the Time"*, pour TSR) forme, à partir de ce numéro, avec deux scénarios (médiéval-fantastique et Bushido), la partie MJ. Et les rubriques habituelles, aides de jeu et infos.

■ *Le Bulletin de la Guilde, n° 12, 10 F.*
La Guilde de Bretagne, fédération à but non lucratif regroupant dix clubs ou associations de Bretagne, publie son bulletin consacré essentiellement aux infos de ses activités. On y trouve aussi un scénario pour *L'Appel de Cthulhu*.

■ *Rolemops, fanzine de jeux de simulation, n° 1, gratuit* (mais, ils vont tuer le métier, ceux-là! NDLR), *18 pages, mensuel.*
Nouveau venu de l'Isère, *Rolemops*, de petit format, concilie news et informations pratiques (aides de jeux, scénarios, annonces...). Dans ce premier numéro, un module pour *L'Appel de Cthulhu* et un scénario pour *JRTM* (un peu "brouillon").
Rolemops: 3, rue Frédéric-Taulier, 38000 Grenoble; tél.: 76 42 55 78.

■ *Ludozine, n° 2, 70 FB, 38 pages, bimestriel.*
Véritable mine de renseignements, le fanzine de la Fédé Ludus (Embourg) comporte un scénario pour *Pendragon*, une description des nouveautés et des jeux par correspondance. Malgré une présentation un peu confuse, un fanzine intéressant.

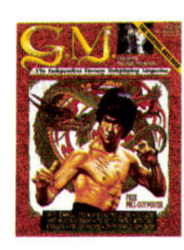
■ Dans le n° 287 de *L'Effort*, bulletin officiel de la Fédération française du jeu de dames, un hommage à Louis Dalman, le règlement du classement national, le coin du débutant et le règlement de la Coupe de France 1989 (prix: 15 F).

■ Nos amis bridgeurs sont gâtés ce mois-ci avec le numéro spécial que consacre *La Lettre du bridge* aux huitièmes Olympiades qui se sont déroulées à Venise; mais aussi avec *La lettre de la Fédération* n°4 qui fait le point sur le championnat de France des écoles de bridge. Sans oublier le n°117 de *Bridgerama* (8 F).

En anglais
■*White Dwarf, n° 109, £1.50, 80 pages, mensuel.*

Le mensuel des éditions Games Workshop propose des aides de jeu et des scénarios pour les produits maison: *Warhammer (WFB, Armies, W40,000, WFR) Dark Future, Blood Bowl.*

■ *GM, n° 3, £1.20, 82 pages, mensuel.*
Le magazine indépendant des jeux de rôle, dirigé par une équipe de talentueux personnages (dont l'ex-rédacteur en chef de *White Dwarf*) propose un dossier présentant le médiéval japonais dans le JdR (*Night of the Ninja, Gurps Japan, Land of Ninja, Lost Worlds*). Côté informatique on trouvera les présentations de *Ingrid's Back* et de *Legend of the Sword* ainsi que la deuxième partie d'un guide sur *Dungeon Master*.



EN BREF

■ Mais où s'arrêtera donc Philippe Mouchebœuf? Il crée des jeux et maintenant inaugure un serveur télématique, sous le couvert de la société Jeux Plus Editions. Tapez 36-16 code J PLUS, et entrez dans l'univers des auteurs indépendants: dialoguez avec eux, commandez-leur des jeux (au besoin dédidacés), exposez vos critiques, vos suggestions. Tout cela pour 0,98 franc la minute.

■ Après *Koros*, *Berlin 18* et *Silrine*, Siroz sort un jeu de rôle pour les branchés de science-fiction: *Whog-Shrog* dans la série des JdR Universum (janvier-février). Sur liste d'attente: *Athonor* ou *La Terre des Mille-Mondes*, un JdR dans lequel des substances "mutagènes" lancent une invasion. Vient de sortir *Thryra*, supplément pour le JdR *Koros*, qui met en scène de grands humanoïdes velus vivant en harmonie avec la nature.

■ Le go, outil de formation pour les managers
Dans ce livre où la partie technique est assurée par Pierre Decroix, président de la fédération française de go, ce qui est un gage de solidité et de clarté, les auteurs montrent que les techniques de management présentent de nombreuses et pertinentes analogies avec l'art subtil du go. En résumé, le go est un modèle qui se prête avec grâce à l'acquisition des concepts indispensables à tout dirigeant économique pour élaborer des stratégies commerciales ou industrielles.
L'Art subtil du management (*Le jeu de go comme modèle*) par A. Marin et P. Decroix, Les Editions d'organisation, 122 pages, 155 F.

■ Les jeux de La Villette
Du 29 novembre au 8 janvier 1989, la Cité des Sciences a présenté neuf jeux émanant d'éditeurs de la CEE. Parmi cette sélection, deux jeux de société français:



- le *Caméléon* édité par une société vendéenne, Domoland: jeu de stratégie où chaque joueur en procédant par glissements doit transférer ses pions dans les cases opposées (prix: 180 F).
- le *Stratagri*, jeu de stratégie édité par Ludanalyse où chaque joueur est un agriculteur et doit gérer son exploitation en utilisant un capital financier de départ (300 F).

LE MOIS PROCHAIN

Seront soumis aux impitoyables tests de la rédaction de *J&S:*

- ***Box-Office***: le contenu de ce jeu sur le cinéma est-il à la hauteur de la boîte, en forme de bobine de cinéma?
- ***Generic***: Play Bac va-t-il enfin grandir et sortir du giron étouffant du *Trivial Pursuit*?
- ***Laborinthus***: vendu près de 600 F et précédé d'une réputation flatteuse, ce jeu de rôle suisse vaut-il de tirer une telle somme de son porte-monnaie?
- ***MultiMondes***: la première tentative de mêler informatique et JdR ira-t-elle plus loin que le gadget?
- ***Pyramidis***: encore un produit étranger, belge cette fois-ci, qui est importé sur le marché français. Les responsables de Flying Turtle n'ont pas hésité à le comparer au jeu africain, l'awele. Dure parenté à assumer.

Sans oublier les jeux dont nous ne connaissons pas pour l'instant la date précise de sortie.

Pascal Gros, avec la collaboration de F. Cayla, J.-M. Dessal, P.-B. Ducaroir, D. Guyot, R. Sublett., F. Salama, E. Jeannin Naltet.



TENNIS OPEN

(Editions Ullman)

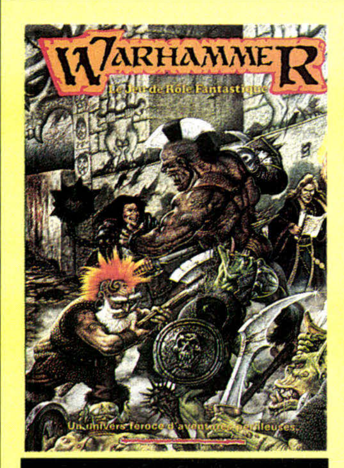
Matériel:
- un plateau figurant un cours de tennis et ses tribunes
- 3 "terrains" et leurs filets, représentant trois types de surfaces de jeu (terre battue, gazon et ciment)
- 6 figurines "tennismen"
- 3 pions "balle"
- 3 dés à 12 faces, à numérotation différente pour chaque type de surface utilisée
- 9 dés à 6 faces (3 par terrain)
- 3 tableaux de marque

But du jeu:
gagner des jeux, des sets, puis, bien sûr, le match!

Le jeu:
chaque surface de jeu est partagée en quatorze rangées (sept par camp). Selon le type de terrain, la répartition des emplacements "volée" ou "défense" diffère (en rapport avec la "rapidité" du rebond théorique). Les joueurs déterminent la surface sur laquelle ils vont s'affronter, y installent le filet et prennent le dé correspondant. Les figurines sont placées sur le terrain, derrière la ligne du fond de court.
Au service, le joueur lance le dé spécial dont le résultat indique ce que fera la balle: Let (L), Faute (F), Ace (A) ou un chiffre de 1 à 3, 4 ou 5 selon la surface. Après avoir servi, le tennisman est ainsi placé sur une des trois parties du jeu (volée, défense, fond de court).
Le receveur réplique avec deux ou trois dés à six faces (au choix), et la balle se déplace vers le camp adverse d'autant de rangées que le chiffre indiqué. Le retour de service est gagnant si la balle tombe dans les pieds de l'adversaire ou derrière lui. Si le retour n'est pas gagnant, l'échange se poursuit.
Pour relancer une balle qui tombe dans la zone de volée, le joueur se place sur la division qui suit celle de la balle ou reste au fond du court. La relance s'effectue avec un, deux ou trois dés: la balle ne doit ni "tomber" avant le filet ni dépasser le camp adverse.
A ces règles d'échanges simples s'ajoutent de nombreuses précisions pour les lobs, les smashes et les principales combinaisons du tennis. Les points sont comptabilisés de la même façon qu'au tennis. Il est possible de faire des tournois "multiterrains" et même de jouer en double.

Commentaires:
splendide! Le matériel est très impressionnant et laisse présager un jeu de qualité, mais l'habit ne fait pas le tennisman!
L'idée de départ était réussie, les multiples terrains, les divisions par zone. Mais la résolution de toute action s'effectuant au dé ôte de l'intérêt à la partie, malgré les multiples précisions incluses dans les règles.
Pourquoi ne pas avoir emprunté aux JdR un système de potentiel variable de déplacement, de puissance de frappe et de taux de réussite? Au lieu de cela, le hasard bouleverse le principe du tennis dont chaque coup doit être réfléchi. Attendons avec impatience la nouvelle version de *Tennis Open*...

EN BREF:
type de jeu: simulation sportive
nombre de joueurs: 2 à 6
clarté des règles: 5/10
matériel: esthétique: 9/10
efficacité: 8/10
originalité: 4/10
prix moyen: 435 F
nous aimons: ♥



WARHAMMER

Le jeu de rôle fantastique

(Jeux Descartes)

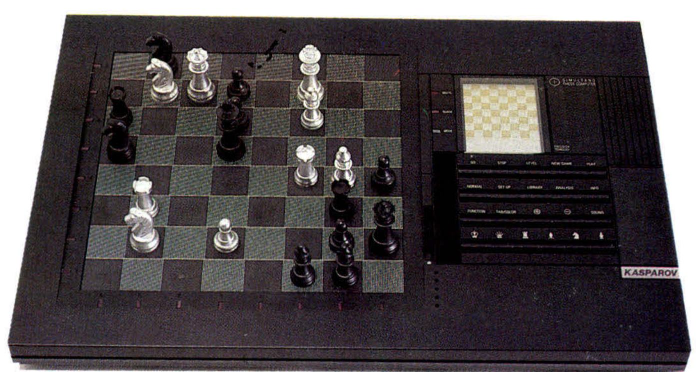
Matériel de jeu:
- un livret de 370 pages
- dés non fournis

Le jeu:
les parties de *Warhammer* se déroulent dans un monde fantastique décrit amplement en 370 pages et dans ses plus petits détails: régions, royaumes, habitants, races, histoire, religions et même prix pratiqués. Au sein de ce monde, des personnages, avides d'aventures et de gloire, vont parcourir les terres et les mers, découvrir et apprendre au fil des jours.
Chaque joueur choisira le personnage qu'il incarne parmi quatre races avant de le définir plus précisément: sexe, âge, alignement, compétence, carrière de base et vocation. Une fois créé, il peut partir à l'aventure sous la direction du meneur de jeu.
Au fil du jeu, les personnages acquièrent des points d'expérience, ce qui peut les faire progresser dans leur métier, voire en changer. Dans ce cas, une des possibilités est d'endosser la carrière de sorcier ou d'enchanteur. Si le joueur survit alors assez longtemps, il passe maître en magie, art ô combien difficile.
En cours de jeu, toutes les actions des personnages sont conditionnées par leurs compétences respectives et par des tests qui se règlent par des jets de dés. Ainsi, lorsqu'il y a combat, les dés sont lancés plusieurs fois pour savoir où le coup est porté, quelle est sa force et quels dégâts il occasionne.
Pour la magie et l'utilisation des sorts, le système est différent. Chaque sort lancé coûte un certain nombre de points de magie. Une fois le stock de points épuisé, impossible de lancer des sorts avant le lendemain. A la condition supplémentaire de passer une bonne nuit de sommeil.
Le meneur de jeu trouvera dans ce livret un bestiaire pour peupler ses scénarios ainsi qu'une aventure prête à jouer, *Le Contrat de Oldenhaller*, conçue spécialement pour se familiariser avec le monde de *Warhammer*.

Commentaires:
Warhammer possède les défauts de ses qualités. Au centre de ce débat: l'exhaustivité du livret et la masse d'informations qu'il contient.
Warhammer paraît être un jeu de rôle fantastique indispensable aux joueurs exigeants qui privilégient le réalisme des personnages. Pour travailler régulièrement chez Games Workshop, les auteurs, Richard Halliwell, Rick Priestley, Graeme Davis, Jim Bambra et Phil Gallagher, ont déjà acquis une certaine expérience dans le domaine du jeu de rôle. Avec *Warhammer*, ils ont créé un jeu complet répondant aux questions que se pose tout joueur exigeant. L'univers très détaillé, les systèmes de combat et de magie assurent au jeu un réalisme certain.
A l'opposé, ce jeu risque fort de rebuter les débutants et les joueurs dont le plaisir est de participer à une aventure quel que soit le personnage. Pour s'immiscer dans ce monde, mieux vaut lire les 370 pages plusieurs fois. Aussi long qu'un beau roman, mais plus rébarbatif. Pour choisir son personnage, un éventail de quatre-vingts métiers de base et des métiers dit "avancés". Plus le personnage progresse, plus le joueur devra comptabiliser points d'expérience, pourcentages de compétences et autres points de magie. Bref, pour apprécier le monde de *Warhammer*, un long parcours initiatique est indispensable.

EN BREF:
type de jeu: jeu de rôle
nombre de joueurs: 2 et plus
clarté des règles: 5/10
matériel: esthétique: 6/10
efficacité: 5/10
originalité: 6/10
prix moyen: 179 F
nous aimons: ♥♥♥

ECHECS ELECTRONIQUES



SAITEK INNOVE

Encore du nouveau chez Saitek avec le *Simultano Kasparov*. Cet appareil d'un prix raisonnable (environ 2 500 F) offre trois caractéristiques que l'on ne trouve sur aucun autre ordinateur commercialisé.

1. Comme son nom l'indique, il peut jouer plusieurs parties en simultanée, huit au maximum. C'est amusant, même s'il s'agit avant tout d'un simple gadget.

2. A côté de la surface semi-sensitive de l'appareil et au-dessus du clavier à 21 touches, se trouve un échiquier à cristaux liquides qui montre la position en cours dans la mémoire au fur et à mesure du déroulement de la partie. Un raffinement très agréable.

3. En bas de cet échiquier à cristaux liquides s'affichent les différentes informations habituelles: fonction d'évaluation, profondeur d'analyse, temps, mais aussi la ligne principale de jeu envisagée par l'ordinateur. Et cela, quelle que soit la profondeur de cette analyse.

Voilà une fonction extrêmement utile qu'on s'étonne de ne pas trouver sur des machines très coûteuses comme les *Mephisto Rome* et *Dallas*.
Avec ces trois réalisations techniques, Saitek ouvre donc des voies que ses concurrents emprunteront sans doute dans quelques mois.
A part cela, comme le montre la grille de tests, le programme de 64K est assez voisin de celui du *Turbo King*, donc aux alentours de 1 800 Elo.
La présentation est presque exactement la même que celle du *Conquistador*: 41,7 × 28,5 × 3,8 cm - 1250 g. L'appareil fonctionne soit sur piles (6) soit sur secteur à l'aide d'un transformateur. Les couleurs, noir et gris, sont un peu tristes.
Un bon rapport qualité-prix pour un appareil intelligent.

Diagrammes parus dans le numéro 47	SIMULTANO KASPAROV	TURBO KING	Rappel du meilleur
Diag. 1	2 min 20 s	2 min 14 s	Méphisto Dallas 32 bits Méphisto Rome 32 bits: 4 s
Diag. 2	non trouvé en 1 heure	non trouvé en 1 heure	Elite Avant-Garde: 1 min 57 s
Diag. 3	20 min 35 s	38 s	Méphisto Rome 32 bits: 4 s
Diag. 4	33 s	3 min 7 s	Léonardo Maestro 6 Méga: 10 s
Diag. 5	18 min 53 s	16 min 15 s	Méphisto Mega 4 6 Méga: 2 min 27 s
Diag. 6	non trouvé en 1 heure	non trouvé en 1 heure	Constellation Super Forte 6 Méga:1 min 7 s
Diag. 7	5 min 36 s	6 min 44 s	Constellation Super Forte 6 Méga: 35 s
Diag. 8	non trouvé en 1 heure	non trouvé en 1 heure	Méphisto Méga 4:1 min 9 s
Diag. 9	0 s	0 s	Léonardo Analyst 8 Méga Turbo King ,Stratos: 0 s

LES GRANDS MAITRES NE SONT PAS A L'ABRI

Le 25 novembre 1988, à Long Beach, un faubourg de Los Angeles, les ordinateurs d'échecs ont franchi un pas de plus dans leur marche vers le titre mondial.

Ce jour-là, à la troisième ronde d'un tournoi Open de haut niveau, le plus fort ordinateur actuel, *Deep Thought* (pensée profonde), a battu avec les Noirs un Grand Maître célèbre, le Danois Bert Larsen, classé 42e joueur mondial. La machine ne s'est pas arrêtée là puisqu'elle a finalement remporté le tournoi avec 6,5 points sur 8 ex aequo avec le Grand Maître anglais Miles. Performance réalisée par *Deep Thought* sur ces 8 parties: 2 640 Elo international... soit l'équivalent d'une norme de Grand Maître. Mais pour le moment, la Fédération Internationale refuse de considérer les machines comme des joueurs et de leur accorder des titres.

Un seul joueur parvint à vaincre le monstre qui calcule 720 000 coups à la seconde, le quintuple champion des Etats-Unis W. Browne (Elo 2 515). A noter que ce tournoi était très richement doté (10 000 $ au premier, 6 000 au deuxième, etc) ce qui fait que tous les meilleurs joueurs américains étaient présents, sauf les six qui représentaient les Etats-Unis aux Olympiades qui se déroulaient à la même date en Grèce.

Voilà la partie gagnée par le numéro 1 des ordinateurs contre le numéro 42 des humains.

1. c4,e5; 2. g3,Cf6; 3. Fg2,c6; 4. Cf3,e4; 5. Cd4,d5; 6. c×d5,D×d5; 7. Cc2,Dh5; 8. h4,Ff5; 9. Ce3,Fc5; 10. Db3,b6; 11. Da4,0-0; 12. Cc3,b5; 13. Dc2,F×e3; 14. d×e3,Te8; 15. a4,b4; 16. Cb1,Cbd7;17. Cd2,Te6; 18. b3,Td8; 19. Fb2,Fg6; 20. Cc4,Cd5; 21. 0-0-0,C7f6; 22. Fh3,Ff5; 23. F×f5,D×f5; 24. f3,h5; 25. Fd4,Td7; 26. Rb2,Tc7; 27. g4,h×g4; 28.Thg1 ,c5; 29. f×g4,C×g4; 30. F×g7, Tg6;31. Dd2,Td7; 32. T×g4,T×g4; 33. Ce5,C×e3; 34. D×d7,C×d1+; 35. D×d1,Tg3; 36. Dd6,R×g7; 37. Cd7, Te3; 38. Dh2,Rh7; 39. Cf8+,Rh8; 40. h5,Dd5; 41. Cg6+,f×g6; 42. h×g6+, Rg7; 43. Dh7+,Rf6. Les blancs abandonnent.



Le (ou les? Problème métaphysique!) Excel Mach III face aux êtres humains.

L'EXCEL MACH III

Le mur des 2000 Elo est franchi

Cela fait déjà plusieurs années que la plupart des fabricants d'ordinateurs d'échecs clament que leurs meilleurs appareils ont dépassé la barre des 2 000 Elo.

Pour cela, ils s'appuient sur des résultats acquis aux Etats-Unis où le système de classement est notoirement surévalué de 100 à 150 points et où, de plus, les tournois où sont établis ces classements se disputent à raison de deux parties par jour, ce qui est un rythme épuisant, très favorable aux ordinateurs qui, eux, ne fatiguent pas.

Mais en France, aucun programme commercialisé n'avait jusque-là démontré un classement de 2 000 sur un nombre significatif de parties.

Le pas décisif vient d'être franchi les samedi 10 et dimanche 11 décembre par le tout nouveau *Excel 6800 Mach III* de Fidelity Electronics. Ce dernier, à l'initiative de l'importateur français Rexton, de la librairie Game's et de la revue *Europe-Echecs*, a affronté 26 joueurs classés de 1 800 à 2 190. La moyenne Elo des joueurs s'établissait à 1 967.

Le samedi, la machine, avec les Blancs sur tous les échiquiers, l'a emporté 16,5 - 9,5 (14 gains, 5 nulles et 7 défaites) soit une performance de 2 065.

Le dimanche, avec les Noirs elle a fait très logiquement un peu moins bien, mais encore gagné tout de même 14,5 - 11,5 (12 gains, 5 nulles et 9 défaites) soit une performance de 2 007.

Sur 52 parties, l'*Excel Mach III* reçoit officiellement en France un classement de 2 036.

L'*Excel Mach III* est équipé d'un microprocesseur 16 bits tournant à 16 mégahertz. L'appareil ressemble comme un frère à l'*Excel Mach II* et à l'*Excel Los Angeles*. Il est vendu 6 000 F, un prix très raisonnable pour un programme aussi performant. Nous testerons et présenterons cette petite merveille dans le prochain numéro.

EXPLOIT DE FIDELITY A ORLANDO

Le 19e championnat d'Amérique du Nord des programmes d'échecs disputé à Orlando (Floride) du 13 au 15 novembre a été marqué par une série de résultats stupéfiants.

Le titre ne semblait pas devoir échapper à *Deep Thought*, le nouveau numéro1 mondial réalisé à l'université Carnegie Mellon de Pittsburgh. Seuls *Hitech* et le champion du monde en titre, *Cray Blitz*, pouvaient nourrir quelque espoir de l'inquiéter.

Et pourtant, c'est d'un micro calculant près de cent fois moins vite que lui qu'est venu le danger. C'est en effet un prototype de Fidelity Electronics qui a fait nul à la première ronde contre le monstre, sans jamais être en difficulté dans la partie. Dans la suite du tournoi, *Deep Thought* devait battre ses trois autres adversaires. Mais le micro de Fidelity en fit autant, mettant à son tableau de chasse *Cray Blitz* à la troisième ronde et surtout *Hitech* à la quatrième.

Ces victoires d'un micro 32 bits calculant environ 10 000 coups à la seconde contre des machines calculant entre 100 000 et 150 000 coups par seconde est évidemment le triomphe de la qualité du programme sur la force pure du calcul.

Cela amène à se poser une question: que se passerait-il si le programme de Fidelity était placé dans la mémoire de *Deep Thought* ?

Le classement: **1.** *Deep Thought*: 3,5/4 ; **2·** *Chess Challenger X*:3,5; **3·** *Mephisto X*: 2,5 ; **4.** *Crazy Blitz*: 2,5 ; **5.** *Hitech*: 2 ; **6.** *Sun Phoenix*: 2 ; **7.** *Bébé*: 2 ; **8.** *Novag X*: 1,5 ; **9.** *BP*: 1,5 ; **10.** *Cyrus 68K*: 1,5 ;**11.** *A.I. Chess !X*: 1 ; **12.** *Waycool*: 0,5

PIERRE NOLOT

Logos

Vous l'aviez remarqué, le passage de Jeux et Stratégie en mensuel s'est accompagné d'une légère modification de son logo. En fait, nous avions demandé à Philippe Fassier de nous en dessiner un entièrement nouveau. Voici ceux qu'il nous a proposés! Il nous a semblé qu'ils ressemblaient un peu trop à des logos existants. Nous nous en sommes donc servis pour vous proposer un double jeu.

Le premier sera bien évidemment de reconnaître quelle marque se cache derrière chacun de ces logos. Dans certains cas, c'est très facile, dans d'autres, un peu moins.

Puis vous devrez relier notre ancien logo (en bas à gauche) à notre nouveau (en haut à droite) en parcourant tout l'alphabet. C'est-à-dire que du logo de départ, vous devez passer à un logo évoquant une marque commençant par un A, puis à une autre par un B... jusqu'au Z qui vous permettra de rejoindre notre nouveau logo.

On ne peut passer d'un logo à un autre que s'ils ont un côté en partie commun. Vous devrez bien sûr, parcourir l'alphabet dans l'ordre, en passant une fois et une seule par chacune de ses lettres.

Solution complète dans le prochain numéro.








JESSIE

JEUX &
STRATEGIE




Jessie

J&S


j&s?

Jeux & Stratégie

JESSIE'S

J-&S

J&S













JEUX & STRATEGIE

Jeux & Strat







JESSIE

Jeux & Strat

























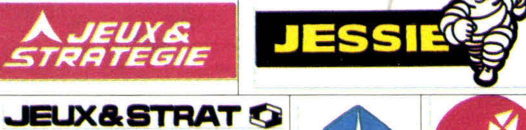




















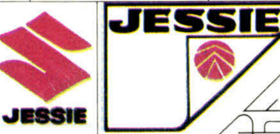












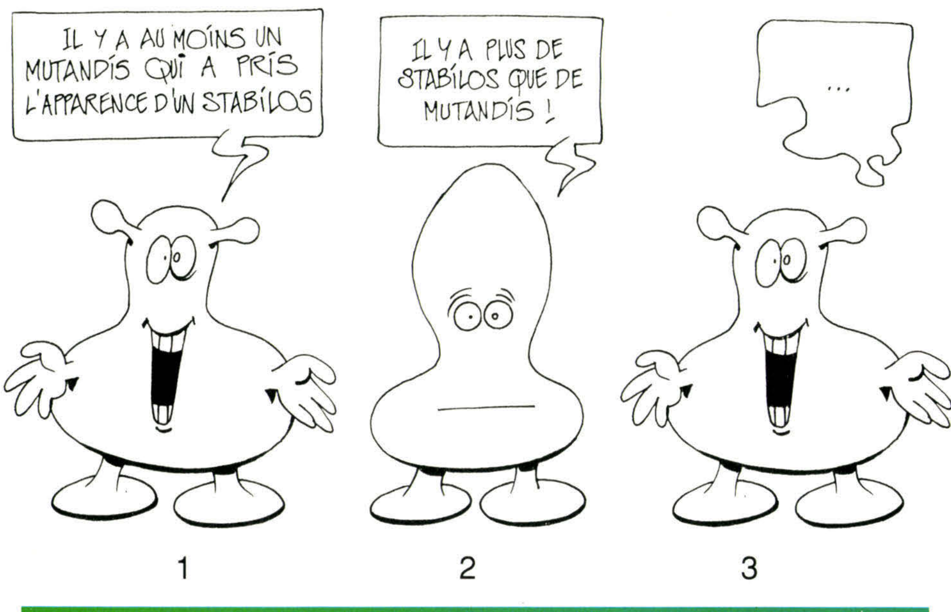





STABILOS ET MUTANDIS

SUR LUDOCIE

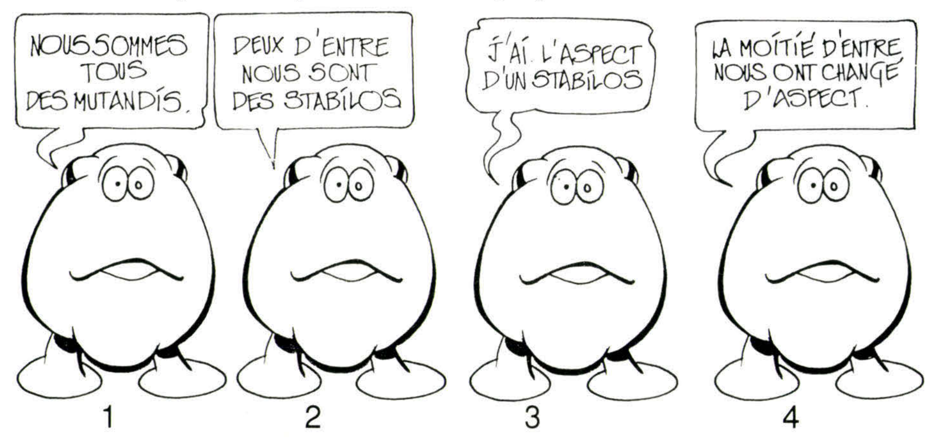
Sur la lointaine planète Ludocie, les êtres vivants se répartissent en deux espèces: les Stabilos et les Mutandis.
Les Stabilos ont la particularité de ne jamais dire la vérité. En revanche, ils ne changent jamais d'aspect.
Les Mutandis, quant à eux, disent toujours la vérité. Mais il leur arrive de changer de forme pour ressembler comme deux gouttes d'H_2O à des Stabilos.
Imaginez le désarroi qui s'empare du malheureux Terrien qui débarque à Ludocie. Par exemple, sauriez-vous dire ici de quelle espèce est chacun de vos charmants interlocuteurs?





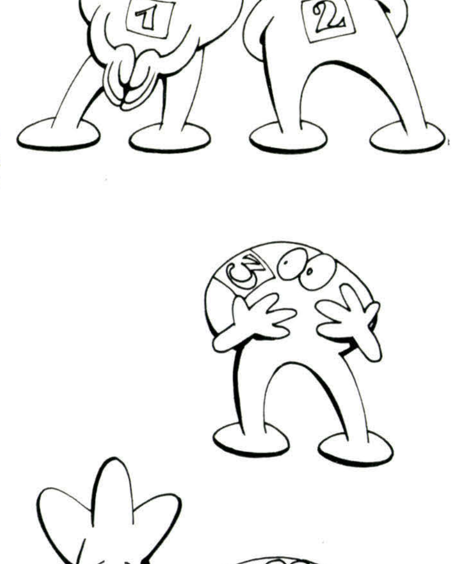
LES MONTAGNARDS

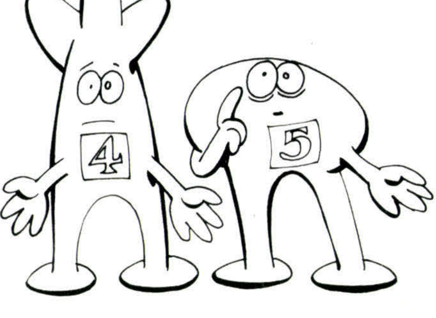
Dans les hautes montagnes glacées de Ludocie, vivent d'autres types d'individus. Bien sûr, Stabilos et Mutandis, ils gardent les propriétés propres de leur espèce. Mais comme on peut le voir, ils ne ressemblent pas à ceux que nous avons déjà rencontrés.
Voici quatre de ces montagnards. Ils ont tous pris la même forme!
Saurez-vous dire pourtant lesquels sont des Stabilos, lesquels sont des Mutandis?



LES CITADINS

Voici encore, avec les habitants de Ludo-City, de nouvelles espèces.
Certes, ce sont toujours des Stabilos et des Mutandis mais, non seulement leurs formes sont encore différentes, mais de plus ils sont ventriloques! Face à un groupe d'entre eux, impossible de savoir qui parle!
Tenez, vous voici justement face à cinq d'entre eux. Chacun prononce (si l'on peut dire) une phrase. Mais qui a dit quoi? Peu importe, puisqu'il vous suffit (hum?) de trouver quels sont les Stabilos, quels sont les Mutandis.





A: Un seul Mutandis a changé d'apparence.
B: 1, 2 et 4 sont les seuls Mutandis.
C: Il y a trois Stabilos.
D: Les Stabilos ont des cornes.
E: Il y a plus de Mutandis que de Stabilos.

Solutions page 97

INVENTEURS: LA GALERE OU LA GLOIRE?

CHAQUE ANNEE, VOUS ETES DES MILLIERS A FAIRE LE MEME REVE. UN JOUR DE PLUIE, UN EDITEUR VOUS REÇOIT ET ACCEPTE D'EDITER VOTRE JEU. DEUX ANS PLUS TARD, VOUS VOUS DOREZ AU SOLEIL DES BERMUDES. ENTRE CE REVE ET LA REALITE, UN GOUFFRE OU DE NOMBREUX INVENTEURS ONT VU SOMBRER LEURS ESPERANCES. CREER UN JEU N'EST DEJA PAS FACILE, LE FAIRE EDITER ENCORE MOINS. NON CONTENT DE VOUS GUIDER DANS CETTE QUETE, J&S VOUS OFFRE UNE CHANCE EXCEPTIONNELLE: GAGNEZ LE PION D'OR 89, ET VOTRE JEU SERA EDITE!

Jean-Philippe Mars a abandonné, il y a quelques semaines, son projet d'éditer et de distribuer lui-même son jeu. *"Au dernier moment, le point de vente que j'avais trouvé à Clermont-Ferrand m'a lâché. Si bien que j'ai abandonné le projet d'éditer mon jeu."*

Jean-Philippe Mars est l'un des nombreux enfants du phénomène *Trivial Pursuit*. *"Je voulais me lancer dans des actions de formation en langue française et créer dans ce domaine un produit original. L'idée d'un jeu s'est tout de suite imposée à moi, car je baigne dans le jeu depuis mon enfance. Pour preuve, je suis abonné à* Jeux & Stratégie *depuis le début. Comme tant d'autres, la révélation est venue en jouant au* Trivial Pursuit. *Je me suis dit qu'on pouvait obtenir quelque chose d'intéressant en rajoutant un thème original et un petit peu de stratégie."* Le projet *Litterator* venait de naître.

Si ses grands frères *Playbac* et consorts commencent à percer, *Litterator* n'en est encore qu'aux balbutiements. Son créateur raconte: *"Mon premier objectif était d'entrer en contact avec des éditeurs. Mais on m'a dit que ce n'était possible et efficace qu'en remplissant une des conditions suivantes: être parrainé par quelqu'un, être primé à un concours ou que mon jeu soit vu à la télé."*

Depuis, cet ancien conseiller en épargne de 33 ans ne sait plus trop quoi faire. Membre de l'organisation d'un festival à Clermont-Ferrand, il en a profité pour faire essayer son jeu à d'autres créateurs et surtout à des éditeurs. Sans retombées immédiates. Si bien que Jean-Philippe Mars hésite: *"Pour l'instant, j'en suis à un stade où j'ai peur de faire le grand saut."*

Depuis le début du mois, Jean-Philippe Mars, au chômage depuis un an, suit une formation de lecteur-correcteur à Paris. Et ce Clermontois de profiter de cette aubaine pour prendre des contacts: *"Je suis arrivé à Paris, ma mallette de jeux sous le bras. J'ai inscrit mon jeu au concours de Boulogne-Billancourt, et mon second objectif est de contacter Bernard Pivot et France Inter pour envisager d'éventuelles présentations."* L'enthousiasme en oriflamme, Jean-Philippe Mars fonctionne au coup par coup, navigue à vue.

Chaque année, des milliers de Jean-Philippe Mars naissent avec la même idée: créer un jeu et surtout le faire éditer. Pour, un jour, le découvrir dans une vitrine. Rêve de gamin enfin réalisé, volonté de faire du fric: les motivations de ces créateurs sont multiples. Impossible d'en dresser une liste exhaustive.

Combien arriveront au bout de cette aventure dans cette jungle nommée "édition de jeux"? Peu, très peu. Mais pour que leur rêve puisse devenir un jour réalité, la rédaction de *J&S* a amassé des conseils auprès des créateurs, heureux ou non, et auprès des éditeurs. Nous n'avons pas l'intention de vous donner "la" solution-miracle mais de poser quelques balises. Des bouées où vous amarrer pour que vos rêves ne sombrent pas.

Vous avez une bonne idée. C'est bien. Mais un jeu n'est bon qu'à un moment donné. Dix ans plus tôt, dix ans plus tard, votre jeu sera "génial" ou "nul".

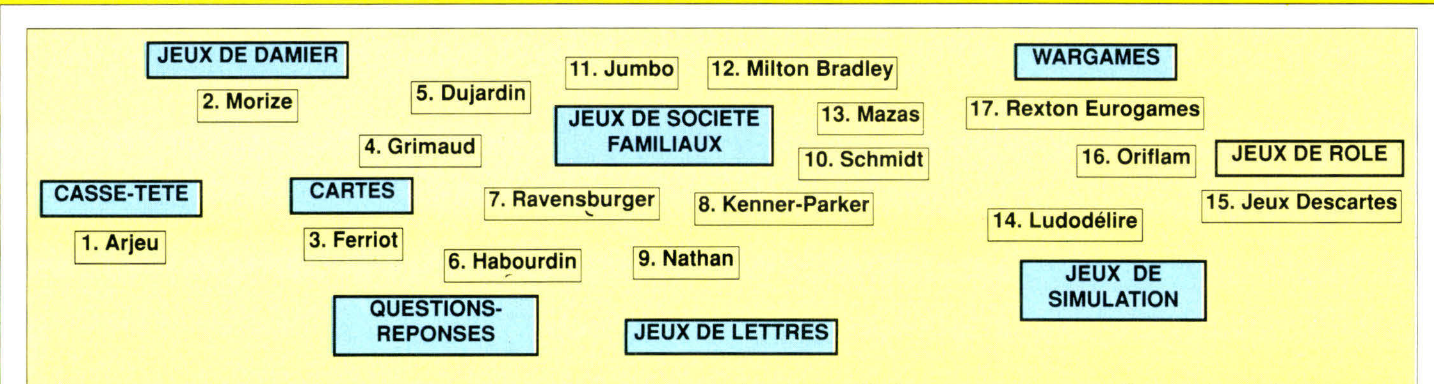
Au commencement était l'idée. Un dessin sur une nappe de restaurant, une boutade lancée lors d'une conversation: cela peut arriver n'importe où, n'importe quand. Mais au fait, qu'est-ce qu'une bonne idée? Comment être sûr que nos neurones viennent d'accoucher d'un bon jeu? Existe-t-il "le" test qui permette de jauger la valeur de cette idée? *"Nul ne peut prévoir qu'un jeu sera bon."* Auteur d'une trentaine de jeux édités depuis ces trente dernières années (*Le Royaume des cinq couronnes, Le Guide du routard...*), Max Gerchambeau ne prétend pas pour autant avoir les clefs de la réussite.

A 37 ans, Marco Donadoni ne parvient plus à comptabiliser ses jeux. Aujourd'hui directeur de création

Charles Darrow, le père du Monopoly: la galère, puis la fortune.



DR



Choisissez bien votre éditeur. Lisez la carte pour savoir à qui vous adresser. La plupart du temps, mieux vaut contacter les éditeurs après le Salon du jouet en février.

1. **ARJEU**: rue du Lyonnais 69008 Saint-Priest. 78.21.31.39.
Bois, plastique: tous matériaux acceptés à condition d'être imbriqués de façon impossible.
2. **MORIZE:** 44, rue Saint-Just, 94200 Ivry-sur-Seine. (1) 46.70.60.71.
Spécialiste des jeux de damier et des jeux en bois.
3. **FERRIOT**: 10250 Mussy/Seine. 25.38.41.25.
Spécialiste des malettes de jeux. Réponse garantie un mois après.
4. **GRIMAUD-FRANCE CARTES**: 27, avenue Pierre 1er de Serbie, 75116 Paris. (1) 47.20.05.25.
A conseiller pour tous les jeux avec des cartes ou dont le thème est proche du monde du jeu en général (par exemple, le casino).
5. **DUJARDIN**: 11, avenue Marius-Franay, 92210 Saint-Cloud. (1) 46.02.35.00.
Travaillez bien le concept, valeur indispensable pour cette société. Lettre + photos.
6. **HABOURDIN**: BP 27, 17, rue du Moulin à Cailloux, 94310 Orly. (1) 46.87.36.65.
Spécialiste des questions-réponses. Période de sélection: jusqu'à fin avril. Ensuite, reprise de contact avec la maquette en avril. Courrier simple.
7. **RAVENSBURGER**: 27, rue de Paris, 68220 Attenschwiller. 89.68.61.54.
Jeu moral. Grosse concurrence des produits maison directement traduits de RFA. En cas de contact positif, très longs délais d'édition.
8. **KENNER PARKER**: Tour Essor 93, 14, rue Scandicci, 93500 Pantin. (1) 48.91.95.55.
Jeux plus branchés. Envoyez lettre + photos entre février et juin. Lors des rendez-vous, foncez. Professions dans le coup bienvenues. Très dur.
9. **NATHAN**: 1, rue Danton, 75006 Paris. (1) 43.26.16.75.
Spécialiste du jeu éducatif et du jeu pour enfants. Maquette + photos + règle dès le premier rendez-vous. N'hésitez pas à rappeler.
10. **SCHMIDT**: 5-7, rue Chauvart, 95500 Gonesse. (1) 39.87.15.30.
Première sélection avant février. Second contact en mars. Sinon, lettre et photos sont renvoyées. De préférence, thèmes branchés.
11. **JUMBO**: 32, rue Saussure, 75017 Paris. (1) 47.66.10.32.
Difficile à joindre. Pour l'instant, peu d'autonomie vis-à-vis de la maison mère néerlandaise.
12. **MB**: BP 13, 73370 Le Bourget du Lac. 79.25.21.21.
MB, autrement dit Milton Bradley. Le plus difficile à atteindre. Pour les plus ardents et les plus convaincants.
13. **MAZAS EDITIONS**: 6, cité de Pantegnies, 59138 Pont/Sambre. 27.66.67.77.
Envoyez systématiquement des photos.
14. **LUDODELIRE**: 27, rue du Chemin Vert, 75011 Paris. (1) 48.07.41.41.
Prises de contact direct possibles les jeudis et vendredis à l'adresse ci-dessus lors des parties de *SuperGang* organisées au Plan d'Enfer.
15. **JEUX DESCARTES**, 5, rue de La Baume, 75008 Paris. (1) 45.62.35.27.
Envoyez lettre + photos. Concurrence vive des produits étrangers.
16. **ORIFLAM**: 132, rue de Marly, 57158 Montigny-les-Metz. 87.63.96.69.
Vient de créer son atelier de création.
17. **REXTON EUROGAMES**: 32, rue Brancion, 75015 Paris. (1) 45.32.86.86.
Spécialiste du wargame. Encore dans les langes.

• Cette liste et cette carte ne prétendent pas être exhaustives. La rédaction de *J&S* a pris le risque de choisir les éditeurs dans la mesure où ils essaient de se servir d'apports extérieurs pour renouveler leur gamme.

dans la maison d'édition italienne Editrice Giochi, il reste perplexe, malgré son savoir-faire, quant aux possibilités de juger si une idée est bonne ou non. "*C'est très difficile. Il faut essayer de trouver un point de vue différent de celui ou ceux qui existent déjà. Par exemple, sur le thème de L'Ile au Trésor, partir du principe que le joueur ne part pas à la recherche du trésor, mais qu'il est ce trésor.*" Tout en aimant les produits originaux, les éditeurs rechignent si l'originalité frise la démesure. Délicat de naviguer entre ces deux écueils.

Votre idée a passé cet "autotest". Vous tenez là un matériau nouveau. Personne n'y a jamais pensé. Encore faut-il transformer cette matière grise en maquette, en règle. En prototype.

Testez cent fois votre jeu. A chaque fois que vous changez un élément de la règle, repartez à zéro et jouez à nouveau. Avec vos amis, vos voisins. Si votre petit neveu s'ennuie, laissez tomber.

A ce rythme infernal, Alain Artaud et Pierre Faucon ont failli craquer. La réalisation de leur jeu *Hit-Parade,* commercialisé en avril prochain par *Kenner Parker,* leur a demandé un an et demi de tests et près de cent prototypes. A en devenir dingues. "*Nous invitions chaque semaine des copains pour jouer. Au début, on trouvait cela marrant. A la longue, nous étions dégoûtés, mais toujours aussi exigeants.*"

Là où les deux compères de *Hit-Parade* ont usé leur réseau d'amitiés, Max Gerchambeau utilise ceux qui lui viennent naturellement sous la main. A commencer par sa famille. Pour lui, son jeu doit d'abord obtenir le feu vert de ses deux filles et de sa femme. Et Max de poursuivre dans cette voie pour peaufiner son jeu. Propriétaire d'un café gourmand, il fait jouer ses clients de longue date avec ses nouvelles créations: "*Je me sers ensuite des réactions des gens pour apporter des modifications. Quand j'ose présenter un jeu à un éditeur, je sais qu'il a de bonnes chances de tenir la route.*" Deux années auront été nécessaires.

Peaufiner, toujours et encore peaufiner. Une étape indispensable dans la création d'un jeu. Autour de vos



amis, dans votre cave, il s'agit ni plus ni moins que de suivre le chemin que suivront quelques mois plus tard les éditeurs que vous contacterez.
Chef de produit chez *Kenner Parker*, Florence Landrieux parle au nom de toute la profession quand elle envoie ce message à l'adresse des inventeurs: "*Le marché n'est pas extensible. Avant d'accepter un jeu chez Kenner, nous le passons sur une rampe d'évaluation. Pour qu'il passe celle-ci, il doit être béton. Si tous les inventeurs qui nous écrivaient suivaient le même cheminement, cela serait parfait et ferait gagner du temps à tout le monde.*"
En clair, quand un jeu arrive sur le bureau d'un éditeur, il est dépecé, livré en pâture aux testeurs de cette maison qui sont, bien souvent, le patron et ses principaux adjoints. Assis autour d'une table, ces spécialistes du jeu jouent. Et critiquent. S'ils décident de prendre ce prototype et qu'ils changent malgré tout un détail, ils recommencent à jouer. Et à critiquer. Inlassablement. Pour chaque changement apporté dans la règle ou sur le plateau, il faut tester le nouveau prototype ainsi obtenu. Jusqu'à ce que perfection s'ensuive. Du moins dans l'esprit de l'éditeur...

Evaluez le coût de fabrication. Pour le situer par rapport au prix de vente dans une boutique, sachez que le coût de fabrication d'un jeu vendu 400 F est de 100 F.

Au milieu de votre table, entre colle et ciseaux, le prototype final. Testé mille fois plutôt que cent. Vous vous apprêtez à saisir votre téléphone. Stop! Vous êtes-vous demandé si votre produit était exploitable commercialement? Avez-vous évalué son coût de fabrication? Jean-Philippe Mars, inventeur en quête, nous raconte sa surprise: "*Après avoir conçu mon jeu* (Litterator), *j'ai tout de même essayé de connaître le coût de fabrication à l'exemplaire. Il était de 200 F. Devant l'importance de cette somme, j'ai baissé d'un cran et fabriqué quelque chose de moins coûteux.*" Car il faut savoir qu'un produit qui revient à 200 F à un éditeur sera vendu dans le commerce aux alentours de 800 F.
Conscients de ce problème, les créateurs de la société Abalone, édi-

PION D'OR 89 VOTRE JEU EDITE!

Après avoir lu ce dossier, le découragement commence à vous gagner? Vous désespérez de voir un jour votre géniale création trôner dans la vitrine de votre magasin préféré? Non! *J&S* est là!
Après une année d'interruption, voici de nouveau notre grand concours destinés aux inventeurs. Et cette fois, c'est promis, le jeu lauréat sera édité!
Organisé par *Jeux & Stratégie*, avec la participation de Schmidt France et M6, le Pion d'Or 89 est ouvert aux inventeurs. Pour y participer, c'est simple. Vous devez faire parvenir votre maquette, accompagnée de la règle dactylographiée et, éventuellement, d'un court texte exposant vos arguments en matière de promotion et de marché, **avant le vendredi 3 mars à 18 heures**, à Jeux & Stratégie, 5, rue de La Baume, 75008 Paris.
Vous joindrez à votre envoi le bon de participation ci-dessous, sans oublier de reporter vos nom et adresse, ainsi que le nom de votre jeu, sur tous vos documents.
Tous les jeux inédits sont admis à l'exception des casse-tête et des solitaires. Il sera, bien sûr, tenu compte, outre leur intérêt propre, de leur originalité, de leur adaptation à une fabrication en série ainsi que de leur possibilité de toucher un large public, tant français qu'étranger.
Le jury sera composé des membres de la rédaction de *Jeux & Stratégie* ainsi que d'un représentant de la Société Schmidt France. Pourront également s'y joindre des personnalités des médias ou du monde du spectacle.
Les résultats seront publiés dans le numéro 58 de *Jeux & Stratégie* paraissant fin avril. Après cette date, les maquettes ne seront pas renvoyées, mais elles seront à la disposition de leurs auteurs à *Jeux & Stratégie,* après rendez-vous téléphonique (1) 40 74 48 48. En aucun cas, la rédaction ne pourra être tenue pour responsable en cas de perte ou de dégradation.
Le projet lauréat sera édité par Schmidt France à 3 000 exemplaires pour le premier tirage, avec pour l'auteur les conditions habituellement pratiquées. Toutefois, la participation à ce concours implique que l'auteur accepte toute modification demandée par l'éditeur. En cas de litige, la rédaction de *J&S* tranchera, et cela sans appel possible.

PION D'OR 89 - BON DE PARTICIPATION

à joindre à votre envoi qui doit parvenir à:

Jeux et Stratégie
Pion d'Or 89
5, rue de La Baume
75008 Paris

au plus tard le vendredi 3 mars 1989 à 18 heures

N'OUBLIEZ PAS DE REMPLIR LE VERSO

QUEL EST LE MEILLEUR JEU DE SOCIETE?

VOTEZ POUR VOS JEUX PREFERES... ET PARTEZ POUR PEKIN!

Quel est vraiment le meilleur jeu? C'est le thème du grand sondage que *J& S* vous propose. Et, bien sûr, nous en profitons pour vous offrir des lots prestigieux: trois voyages à Pékin!
Comment participer? C'est simple. Il suffit de remplir le bulletin- réponse ci-dessous et de l'envoyer à *J&S,* le 3 mars au plus tard. Vous y inscrirez, dans l'ordre, vos trois jeux préférés (dans la colonne sondage). L'ordre est important, car le premier cité marquera 3 points, le deuxième 2 points et le troisième 1 point. Et, bien sûr, les jeux seront classés suivant le nombre de points qu'ils auront obtenus.
Ce sondage porte sur "les jeux de société" dont le titre est une marque déposée. En sont donc exclus les jeux traditionnels tombés dans le domaine public: échecs ou backgammon, jeu de l'oie ou awele, belote ou nain jaune...
Mais votez en toute liberté (c'est la moindre des choses en 89). Car vous aurez autant de chance de gagner l'un des prix quel que soit votre vote. En effet, indépendamment de celui-ci, nous vous demandons de deviner quel sera le résultat du sondage. Vous indiquerez donc, dans la colonne concours, les trois jeux qui, d'après vous, se classeront aux trois premières places. Et pour départager les ex aequo, vous devrez également prévoir le pourcentage de bulletins qui porteront le nom du jeu gagnant en première place (dans la colonne sondage). Les trois bulletins dont la partie concours se rapprochera le plus du résultat de notre sondage, verront leurs auteurs invités à un prestigieux voyage à Pékin.*
Les résultat complets seront publiés dans le numéro 58 de *Jeux & Stratégie* paraissant fin avril. Outre "le meilleur jeu de société" et les suivants, le sondage couronnera "le meilleur jeu de société 88", c'est-à-dire le jeu paru en France en 1988, le mieux classé.

**En cas d'annulation pour quelque raison que ce soit, les organisateurs ne sauraient être tenus pour responsables, mais s'engagent à proposer une solution de remplacement aux lauréats.*

LE MEILLEUR JEU DE SOCIETE- BULLETIN-REPONSE

SONDAGE	CONCOURS
Mes trois jeux préférés (dans l'ordre):	Je pense que le résultat du sondage sera:
1............................	1............................
2............................	2............................
3............................	3............................

QUESTION CONCOURS SUBSIDIAIRE AU VERSO

teurs du jeu du même nom, offrent désormais ce type de services aux inventeurs. *"Si l'idée est bonne, si ces personnes sont capables de se lancer à fond, nous discutons avec eux d'une éventuelle collaboration."* Dans ces conditions, mieux vaut concevoir un prototype avec un nombre d'objets relativement réduit, et pourquoi pas des pièces, des pions empruntés à des jeux de l'éditeur que vous allez contacter.

Au moment de contacter un (si ce n'est plusieurs!) éditeur, un dernier scrupule retient les inventeurs: *"Et s'il me recevait, me renvoyait après m'avoir dit que mon idée ne l'intéressait pas. Et, qu'une fois la porte fermée, il me pique mon idée."* Combien se sont fait cette réflexion?

Et les auteurs déjà publiés de faire un sort à ce lieu commun. Ainsi Fabrice Cayla *(L'Ultime Epreuve, La Compagnie des Glaces)* ne croit pas aux truands qui plagieraient à longueur de journée: *"Ce milieu est très petit. Si un éditeur le fait une fois, ses concurrents ne manqueront pas de le faire savoir."*

Moue dubitative, regards sceptiques, les inconditionnels paranoïaques tournent les yeux vers la sacro-sainte administration: *"O Loi, protège-nous des vilains copieurs."*

Et Mme Delambre, cadre à l'INPI (Institut national de la propriété industrielle), de balayer ce recours d'un Etat-providence. *"Le seul conseil que je puisse donner aux inventeurs, c'est d'être les meilleurs et d'inonder le marché de leurs produits. C'est la meilleure protection qui puisse exister. Soyez les premiers, soyez les meilleurs."*

Bien sûr, la législation française prévoit un cadre légal pour la protection d'un jeu: dépôt de marque, des dessins, des modèles. Mais, pratiquement, ne sont protégés efficacement que le nom du jeu et, éventuellement, le matériel qui sert de support au jeu ou le packaging (c'est-à-dire la boîte ou son équivalent) à condition qu'ils aient une forme originale.

Protégez le nom du jeu. C'est efficace. Au besoin, les mécanismes et le packaging, s'ils sont originaux. Le reste est affaire de vitesse: il faut être le premier.

Par exemple, sort chez *Ajena* à l'occasion du Salon du jouet, *Box-Office*. Un jeu sur le cinéma, rien de très original jusque-là, à l'heure où sortent, pêle-mêle, *Scénario, Generic, Silence, on tourne!* Originalité du produit, la boîte circulaire similaire à celle utilisée pour ranger les bobines des films. Dans ce cas, la boîte peut être protégée en s'adressant à l'INPI (26 bis, rue de Leningrad 75008 Paris, tél.: (1) 42 94 52 52).

Autre cas de protection efficace, l'invention d'un mécanisme. Exemple: le *Rubik's Cube*. Mais si vous déposez un jeu de plateau, son modèle et ses dessins à l'INPI, voyez quelle sera la réaction de Mme Delambre: *"Vous pouvez toujours le faire. Mais sachez que si vous n'avez pas inventé quelque chose de vraiment spécifique, la protection ne sera certainement pas efficace. Il ne peut y avoir de concurrence déloyale dans ce cas: la plupart des jeux de plateau sont dérivés du jeu de l'oie."*

Et l'enveloppe Soleau dans tout cela? A quoi sert-elle? Bon nombre d'articles déjà parus sur le thème des créations de jeux la mentionnent comme une étape indispensable. Faux, archifaux! L'enveloppe Soleau ne délivre pas un visa indispensable pour la suite de vos démarches. Uniquement témoin de la date de création de votre jeu, elle ne le protège pratiquement pas.

DR



Pion d'Or 85. L'équipe de J&S teste Armada. La maquette était parfaite... Le jeu a gagné!

Bien sûr, l'acheter et la déposer au siège de l'INPI ne coûte, en tout et pour tout, que 61 F. Mais à somme modique, intérêt quasiment nul.

En fait, pour éviter d'éventuels plagiats, une fois déposés le nom et le mécanisme, s'il y a lieu, la meilleure façon de procéder est de montrer son prototype à plusieurs éditeurs. Impossible alors pour l'un d'entre eux de voler votre idée.

Sur une étagère de l'armoire, l'inventeur pose pots de colle, crayons, feutres, dessins et cartons. Son projet sous le bras, il part à l'assaut des maisons d'édition. Monde inconnu et fascinant: "les premiers jeux de ce héros te saluent". Et vont rejoindre leurs petits camarades arrivés la veille ou le mois dernier. Chaque jour, chaque maison d'édition reçoit, en moyenne, deux à trois prototypes et répond à autant de coups de téléphone. Chaque année, soixante à quatre-vingts nouveaux jeux sont édités en France. Sur cent prototypes proposés, un seul sera peut-être édité. Pour escalader cette seconde marche, mieux vaut avoir de l'énergie, de la patience et une confiance inébranlable en son produit.

A quelle porte frapper? Ni Nathan, ni Ravensburger n'auraient édité *Les Ripoux* que sort Schmidt cette année au Salon du jouet. Question d'image. Pour vous guider dans vos démarches, la carte du ciel du jeu (page 34) vous dit où aller. Histoire de ne pas entendre ce type de remarque: *"Votre jeu est intéressant, mais ne correspond pas à notre gamme."*

Jouez cartes sur table quand vous écrivez aux éditeurs. A éviter: "Je ne peux rien vous dévoiler pour l'instant. Si vous êtes intéressé, rendez-vous au parking des Halles, 3e niveau...

Comment procéder pour contacter les éditeurs? Aucune règle n'est écrite sur les Tables de la Loi des Jeux. Un seul leitmotiv: l'efficacité et la ténacité. Ajoutez-y un soupçon de chance, et le cocktail ne manquera pas de séduire les éditeurs.

---

pourcentage de bulletins
portant le jeu 1 en première place __ , __ %

Bulletin à adresser avant le 3 mars à minuit (cachet de la poste faisant foi) à: **Jeux et Stratégie**
"Le meilleur jeu"
5, rue de La Baume
75008 Paris

NOM:................................PRENOM:......................
ADRESSE:...
N° de téléphone (si possible):....................................

NOM DU JEU: [ ]

NOM:..
PRENOM:...
ADRESSE:..
....
N° de téléphone (si possible).....................................

Première étape: envoyez une lettre décrivant précisément votre jeu, si possible avec des photos. Une semaine après avoir posté votre lettre, téléphonez et demandez un rendez-vous au chef de produit, c'est-à-dire le ou la responsable des nouveautés.

Autre méthode: l'approche directe. Stop, ne montez pas dans votre voiture pour aller directement au siège des maisons d'édition. Sans rendez-vous, vous n'avez aucune chance de franchir le rempart du sourire des secrétaires. A moins d'être armé comme un porte-avions, mais, dans ce cas, l'entrevue accordée a de fortes chances d'échouer. Auteur d'*Ambition* et, plus récemment, de *Love Trivia*, Gilles Monet donne une solution: "*Avec mon compère, Yves Hirschfeld, nous avons commencé par téléphoner aux éditeurs français. Sans grand succès. Alors, pendant nos vacances, nous avons pris directement rendez-vous avec des responsables de grandes firmes internationales comme Schmidt (RFA), Ravensburger (RFA) et Spear (G-B). Nous les avons vus au salon international de Nuremberg. Ils étaient tellement surpris que cela a marché. Depuis ils connaissent nos noms, si bien qu'un premier barrage a été définitivement abattu.*"

A défaut d'aller à l'étranger, les inventeurs peuvent essayer de rencontrer des éditeurs français. Mais il faut bien savoir qu'il n'est pas facile de les rencontrer au Salon du jeu et du jouet (professionnel) qui ouvre ses portes le 1er février à Villepinte. Occasion à priori idéale, c'est plus une vitrine que proposent



les éditeurs aux distributeurs qu'une agora du jeu où les idées bouillonnent et où les projets aboutissent. Dommage!

Sur l'agenda, un jour est marqué à l'encre rouge: un éditeur a enfin accepté de vous rencontrer. Panique: que dois-je emporter? Dois-je lui en dire le moins possible? Dois-je le bousculer, lui dire que mon jeu est le meilleur? Arrivé à ce stade, mieux vaut jouer cartes sur table et arriver servi. Dans votre mallette, le prototype ultime. Jouez franco: n'apportez pas un projet non abouti. A ce stade, vous devez présenter le résultat de tous les mois de tests, l'aboutissement de multiples vérifications grandeur nature. Ce jeu, l'éditeur que vous allez rencontrer doit pouvoir le prendre et jouer avec. Comme il le ferait avec n'importe quel produit en vente dans le commerce.

Une fois dans le bureau de l'éditeur, une idée fixe: conquérir votre interlocuteur. Règle élémentaire: mettez-vous à sa place, essayez de penser ce qu'il souhaite, ce qu'il désire tout en conservant votre personnalité. Dans cette rencontre, vous êtes le demandeur. Pas lui. Si vos propos sont clairs, efficaces, votre jeu jouable à l'instant, un grand pas est franchi. Reste à faire le grand saut: créer un lien avec l'éditeur. Il ne s'agit pas de le ou la culbuter sur un canapé en lui déclarant: "*T'as de beaux yeux, tu sais!*" mais d'essayer de produire le déclic. P.-D.G. de la société Dujardin (*1000 Bornes*), Arthur Sarfati n'y va pas par quatre chemins: "*Je veux travailler avec des gens que j'aime.*"

Promettez à l'éditeur que vous assurerez la promotion du jeu, si vous en avez les moyens. Les éditeurs craquent. S'ils acceptent, achetez des vitamines!

Arrivé à ce stade de la négociation, certains inventeurs sortent leur carte maîtresse, l'atout promotion. *Play Bac, Le Grand Jeu des affaires, Maxi Bourse, Hit-Parade, Box-Office*: depuis quelques années, une nouvelle race de créateurs est arrivée. Bien différente de l'image d'Epinal de l'inventeur: un Professeur Tournesol élaborant son projet dans le secret de son garage, le soir, à la lueur d'une ampoule, vêtu d'une blouse bleue et chaussé de lunettes rondes.

Profil type de cette Nouvelle Vague: jeunes, formation supérieure ou position professionnelle assise non sans rapport avec leur jeu, attaché-case plutôt que crayon coincé derrière l'oreille. En résumé, des Yuppies. Et ces Nouveaux Créateurs d'user de l'argument promotion. Séduits, les éditeurs craquent et leur proposent assez souvent des contrats plus avantageux que ceux de leurs confrères qui se contentent de venir un jeu sous le bras. Mais à ce petit jeu du "Plus, Toujours Plus", mieux vaut ne pas dépasser ses capacités. Et offrir uniquement ce qu'on pourra assumer ensuite.

Si le premier éditeur que vous rencontrez vous claque la porte au nez ou oublie de vous recontacter, persévérez comme l'a fait Gilles Monet: "*J'avais passé* Ambition *à Nathan. Ils m'ont rappelé, m'ont dit l'avoir testé et m'ont demandé d'en donner un à l'attaché de presse. Deux mois après, plus de nouvelles. J'ai ensuite contacté Schmidt qui a décidé de sortir le jeu.*"

Autre exemple frappant: la première fois où Charles Darrow, l'inventeur du *Monopoly*, a contacté Kenner Parker, les responsables de

FAIRE FORTUNE: L'EXCEPTION

DR



Quel inventeur n'a jamais rêvé imiter Chris Haney, John Haney et Scott Abbot (photo ci-dessus), les créateurs de *Trivial Pursuit*. A ce jour, plus de cinquante millions d'exemplaires se sont vendus dans le monde entier. Comme ses auteurs ont obtenu de Richard Selchow, président de la société américaine *Selchow & Righter*, fabricant et distributeur du *Scrabble*, des royalties supérieures au taux couramment pratiqué, on peut penser qu'à ce jour, ces trois Canadiens se sont partagé environ un milliard de francs (lourds). Et ce n'est pas fini.

Avant eux, Charles Darrow, l'inventeur du *Monopoly*, avait fait déjà fortune dans les années 1950. Se retirant à 46 ans pour cultiver des orchidées. A ce jour, cent millions de *Monopoly* ont été vendus. Et plus d'un milliard de francs (lourds) sont rentrés dans les poches de Darrow et, maintenant, dans celles de ses héritiers.

Pareille récolte d'argent est l'exception. De tels succès commerciaux se comptent sur les doigts d'une main depuis cinquante ans. Et certains jeunes loups de la Nouvelle Vague de croire tout de même en leur bonne étoile. Parmi eux, Marc-Eric Gervais. Son histoire, et celle de *Maxi Bourse*, commence le jour où il rencontre Yves Mourousi. En une nuit, les deux hommes vont jouer au *Monopoly*, tricher, se quereller avant d'écrire le canevas de ce qui s'appellera plus tard *Maxi Bourse*.

Dans le contrat que Marc-Eric Gervais signe avec Schmidt, sont prévues l'obligation pour la maison d'édition de fabriquer dix mille exemplaires, une avance sur royalties de 200 000 F, des royalties de 10%. Et, enfin, Marc-Eric Gervais obtient la gestion du budget publicitaire. Publicitaire de formation, Marc-Eric Gervais et sa compagne, Pascale Loiseau, vont frapper fort. Très fort.

Premier coup de gong, le 2 décembre 1987: quatre cent cinquante personnes participent à une partie géante de *Maxi Bourse* à la Bourse de Commerce. L'effet *Maxi Bourse* ne tarde pas à se faire sentir: en moins d'un mois, les dix mille exemplaires fabriqués par Schmidt sont vendus. Un an après, les créateurs du *Grand Jeu des affaires* reprendront cette idée à leur compte. Mais cette fois-ci à la vraie Bourse: le Palais Brognard.

Second coup de gong: Marc-Eric Gervais part pour la Chine vendre son jeu. Après trois jours de négociations avec Wang Jun, vice-président de l'Assemblée nationale et président de la SITIC (organisme chargé de l'implantation des firmes étrangères en Chine), il gagne son pari. Moyennant quoi la SITIC acquiert l'exclusivité de la production de ce jeu pour le Sud-Est asiatique.

Cette opération un peu folle va donner un coup de pub formidable aux ventes de *Maxi Bourse*. En un an, Marc-Eric Gervais a signé des accords pour la diffusion de *Maxi Bourse* dans plus de quarante pays, et gagné 600 000 F. Actuellement Marc-Eric Gervais prépare un jeu avec Yves Mourousi et Patrick Baudry, l'un des spationautes français.

Mais les succès commerciaux restent rares. Auteur de près de trente jeux édités, Max Gerchambeau avoue gagner environ 20 à 30 000 F chaque année grâce à ses royalties. Si Marc-Eric Gervais a amassé beaucoup plus d'argent, c'est aussi parce qu'il s'est énormément investi personnellement. En temps et en argent. A vous de choisir. D'un côté, la sécurité financière et peu de rentrées. De l'autre, la perspective de sommes rondelettes ou le bide total. Et bon nombre de nuits blanches.

PROFESSION AUTEUR

Est-il raisonnable de vouloir vivre de ses inventions en matière de jeu? Sans pour cela créer sa société d'édition, ni tirer le gros lot à la loterie des best-sellers. *J&S* a rencontré trois types de créateurs heureux.

Auteur mondialement connu (plus de quatre-vingt dix jeux édités dans le monde entier), Alex Randolph, publicitaire de formation, vit actuellement à Venise. Un jour à Boston, son patron qui avait remarqué ses graffitis lui propose de faire prendre corps à ses idées. Des dizaines allaient suivre ce premier jeu. Malgré sa renommée, Alex Randolph reste très réaliste quant au succès des jeux: "*Un créateur doit rester humble: il faut créer et accepter le verdict que rendra le public.*" Marco Donadoni répond en écho: "*Mon plus grand plaisir est de voir mes amis jouer avec plaisir à mes jeux.*"

Autre solution, signer un contrat de directeur de collection. Pour la première fois en France, une maison d'édition, Oriflam, crée un véritable atelier de création sur le modèle de Games Workshop. Fabrice Cayla (*L'Ultime Epreuve*, *La Compagnie des Glaces*), Jean-Pierre Pecau (*L'An Mil*, *Les Sept Royaumes combattants*) et Pierre Cléquin (*Baston*, *La Conquête de l'Œuf*) se sont engagés à fournir chaque année à Oriflam quatre jeux entièrement finis. En échange de quoi, cette maison d'édition assure la fabrication et la distribution de ces produits. Plus qu'une nouveauté, une nouvelle façon d'aborder la création dans les maisons d'édition françaises. Autant cette pratique est courante dans les firmes américaines et britanniques spécialisées dans les jeux de rôle, autant c'est une nouveauté en France.

Enfin, la troisième solution serait d'être salarié d'une maison d'édition. A notre connaissance, un seul créateur a jamais eu ce statut. Son nom, Marco Donadoni: ce Milanais a été le créateur maison d'International Team pendant de longues années. Passionné par Homère, il a commencé par écrire des listes complètes des forces de guerre. Une fois en contact avec les professionnels du jeu, il a écouté et appris. Depuis ses débuts, quatre-vingts à quatre-vingt dix de ses jeux ont été édités.

Responsable du département création d'International Team de 1978 à 1987 et dorénavant passé chez Editrice Giochi, il essaie de mettre en pratique sa conception: "*Un créateur doit connaître tous les problèmes du jeu. Il doit offrir le service le plus complet à son employeur. De l'étincelle créatrice jusqu'à la vente. Une de mes chance a été de travailler dans un bureau de graphisme où j'ai vu les idées se développer. Où j'ai vu à quels problèmes les fabricants devaient souvent faire face. C'est ainsi que j'ai vu de très bonnes idées parfois abandonnées parce qu'elles n'étaient pas exploitables. La conclusion est qu'il est inutile de faire un jeu magnifique non vendable.*"

cette firme ont testé son jeu et le lui ont renvoyé avec une liste de cinquante-deux erreurs. Le message était on ne peut plus clair: "*Mister Darrow, revoyez votre jeu. Il n'est pas bon.*" Sûr de ne pas s'être trompé, Charles Darrow décide alors d'éditer son jeu lui-même.

Il réussit à le placer dans des magasins de Philadelphie et dans une boutique de New York. Ces exemplaires s'arrachent comme des petits pains. Voyant le succès grandissant du *Monopoly*, les responsables de Parker contactent alors Charles Darrow et lui font signer un contrat. Flash-back: imaginons que Charles Darrow ait écouté leurs premiers conseils. Attristé et penaud, il jette son prototype au fond d'un placard et ne l'en ressort plus. Voici comment le monde entier aurait pu ne pas connaître le *Monopoly*.

Faut-il pour autant ne pas faire confiance aux éditeurs? En général, ces professionnels connaissent bien le marché du jeu et savent déceler les produits qui pourront être exploitables commercialement. Ecoutez-les. Surtout quand plusieurs vous donnent les mêmes conseils. Mais ayez dans la tête qu'ils ne sont pas infaillibles.

Au moment de signer le contrat, pas d'états d'âme: "*business is business*".

Aucun éditeur ne sortira de son tiroir un contrat type. Tous répètent le même message: "*Cela dépend.*" Très rares sont ceux qui achètent seulement une idée. Plus nombreux les cas où auteur et éditeur signent un contrat d'auteur

Un auteur prolifique, lucide et heureux: Max Gerchambeau.



DR

prévoyant des royalties. Le pourcentage indiqué sur le contrat correspond au pourcentage que l'auteur touchera sur le prix-tarif du jeu, c'est-à-dire le prix auquel l'éditeur propose le jeu aux commerçants. En général, un jeu vendu dans le commerce 200 F est cédé au détaillant au prix de 100 F. Si les royalties sont de 5%, cinq francs tombent donc dans le porte-monnaie du créateur à chaque jeu vendu.

Selon l'état d'avancement du prototype et selon les éditeurs, l'inventeur peut espérer obtenir des royalties allant de 2 à 7%. Si le ou les auteurs assurent la promotion, ces royalties peuvent encore grimper et atteindre, voire dépasser, les 10 %.

Obtenir le plus gros pourcentage de royalties n'est pas une fin en soi. Mieux vaut signer chez un "gros" éditeur un contrat avec 5% de royalties qu'un contrat à 10% chez un "petit". Chez un "gros" éditeur, votre jeu sera bien distribué et quasiment assuré d'atteindre un certain niveau de ventes. Chez un "petit", vous n'êtes sûr de rien.

Négociez une avance au moment de signer le contrat. Sinon vous attendrez au moins un an et demi avant de toucher vos premières royalties.

D'un point de vue général, mieux vaut prévoir et, éventuellement, discuter d'une éventuelle avance sur royalties. Ainsi les éditions Dujardin ou Schmidt versent à la signature des contrats un "minimum garanti". Pratique peu courante chez leurs concurrents à moins de batailler ferme. Et la Nouvelle Vague de faire, de nouveau, des siennes. Négociant pas à pas et réussissant à obtenir des avances conséquentes. On cite des cas très récents où des auteurs auraient obtenu des avances de plusieurs centaines de milliers de francs. Généralement, les éditeurs consentiront à vous verser une avance qui correspondra à la somme qu'ils pensent devoir vous verser en fin d'année. Jamais plus en tout cas.

Surtout n'oubliez pas que les royalties vous seront versées à la fin de chaque année, une fois que le jeu aura été commercialisé. Soit, la plupart du temps, au moins un an et demi après la signature du contrat. Délais de fabrication et de commercialisation obligent.

Une fois le prototype accepté dans l'écurie d'une maison d'édition, le produit est à nouveau testé maintes et maintes fois. Pour chaque modification, que ce soit dans la règle ou dans le matériel, le jeu est testé une nouvelle fois. Ensuite le prototype "définitivement final" passe au long, très long stade de la fabrication avant d'être généralement présenté à la distribution lors du Salon professionnel du jouet (en février de chaque année) et commercialisé au cours des mois qui suivent. En tout et pour tout, il se sera passé de un an et demi à quatre ans entre la signature du contrat et la mise en vitrine de votre jeu.

Après vous être assuré que le contrat stipule que l'éditeur est obligé de fabriquer votre jeu dans un délai précis, mieux vaut prévoir certains détails comme les droits à l'étranger, la gamme de produits dérivés et, éventuellement, si vous le souhaitez, un droit de regard sur la fabrication. Sur ce dernier point, Bertrand Brocard, coauteur des *Ripoux*, avoue avoir été léger quand il a signé son contrat avec Schmidt: *"Le jeu en vente dans le commerce est très différent de notre prototype. La règle a été réécrite, le plateau de jeu a été modifié ainsi que les pions que Schmidt s'est contenté de changer par des pions qu'il avait déjà fabriqués pour un autre jeu. Tout ceci est de notre faute: nous n'avions pas demandé à suivre la fabrication."*

Prévoyez les droits à l'étranger, les gammes de produits dérivés, en signant. On ne sait jamais, si votre jeu devenait un best-seller mondial?

De plus en plus de jeux de société sont traduits, et même adaptés, par leurs sociétés éditrices pour être vendus dans différents pays. Et certains créateurs de limiter cette prérogative en signant le contrat: "*L'accord que nous avons signé avec Dujardin pour* Le Grand Jeu des affaires *est de durée illimitée pour la diffusion en France, mais de durée limitée pour l'étranger*", précise Gilles Millot. Alain Artaud, Pierre Faucon, auteurs de *Hit-Parade*, sont même allés plus loin quand ils ont négocié avec Kenner

Parker: *"Ce jeu va sortir simultanément en RFA, au Bénélux et en France cette année. L'an prochain, il sera diffusé en Angleterre, en Italie et aux Pays-Bas. Pour tous ces pays, des royalties ont été fixées en fonction de leur spécificité respective."*

Vous hésitez à faire le saut de la mort: "Vais-je éditer mon jeu?" N'oubliez pas qu'avoir un bon jeu ne suffit pas. Le plus dur reste à venir. Ensuite, il faut le fabriquer et le vendre.

Recalés par un ou plusieurs éditeurs, pris soudain de la fièvre d'entreprendre, nos Professeur Tournesol décident d'éditer eux-mêmes leur jeu. Coup de tête, coup de folie. Chaque année, quatre-vingts nouveaux jeux sont édités en France. C'est peu par rapport au nombre de jeux inventés au cours de douze mois, mais beaucoup pour un marché qui n'est pas extensible à souhait.

Pour réussir ce pari, avoir créé un bon jeu ne suffit plus. Face aux firmes de dimension internationale (Jumbo, Kenner Parker, Ravensburger, Schmidt...) ou aux grandes maisons françaises (Nathan, Dujardin, ...), la concurrence va être rude. Très rude. Pour séduire les distributeurs, ces mastodontes disposent de (gros) moyens financiers. Impossible pour un nouvel éditeur d'inviter de potentiels gros clients dans un grand hôtel parisien pour une soirée prestigieuse: l'investissement grèverait trop son budget.

Pour lutter contre ces puissances commerciales, certains essaient d'unir leurs forces. Joël Anthoine, fondateur des Editions Mazas, raconte pourquoi il a créé sa société, et quelles furent ses premières initiatives: *"Je me suis aperçu qu'en France, il y avait pléthore d'auteurs et un nombre de sorties très limité. Une fois la décision prise de m'investir dans l'édition, j'ai étudié tout le processus de fabrication: publicité, fabrication, commercialisation, distribution: le champ d'investigation était large et les investissements coûteux. C'est alors que nous avons décidé avec Ludonirique, Green Games et d'autres petites boîtes réparties dans toute la France d'unir nos efforts. Notre but était de résoudre les problèmes de distribution grâce à nos réseaux d'amitiés respectives puisque, à nous tous, nous couvrions quasiment toute la France. Malheureusement, cette tentative a échoué quand l'un puis l'autre de ces éditeurs ont lâché. Devant l'énormité de la tâche."*

Pour se lancer dans l'édition, mieux vaut disposer d'une coquette somme de départ. Et les associés de pointer leur nez. Après une première tentative infructueuse, Laurent Levi et Michel Lalet créent la société Abalone pour diffuser le jeu du même nom. Un an après, ils ont investi 4,5 millions de francs, leur société emploie onze personnes et les fait vivre (ce qui n'est pas le moins important). *"Pour fonder notre société, nous avons fait appel à divers partenaires financiers. Ensuite, nous avons réalisé des études de produits et calculé des coûts de fabrication. A l'heure actuelle, il est vrai que nos réserves en caisse sont peu importantes."*

Vous avez décidé de faire le grand saut. Attention: les investissements risquent de vider votre bas de laine. Quant à le remplir de nouveau, c'est une autre histoire.

A moins d'avoir un bas de laine bien garni, les inventeurs désirant créer leur société doivent nécessairement faire appel à des capitaux extérieurs. Et certains de profiter de coups de pouce. Si Pascal Esnol a pu lancer Grand V (*Vocabulon*), c'est grâce au prix que la Fondation Jacques Douce lui a remis (cette société récompense les produits originaux dans le domaine de la communication): *"Plus que le prix en lui-même, 50 000 F, cette récompense nous a crédibilisés pour démarcher des sponsors. C'est ainsi que nous avons décroché un accord avec Larousse."*

Sans capitaux extérieurs, difficile de faire son trou dans l'édition du jeu. Même quand vous disposez d'un très bon jeu. Exemple parfait: la folle aventure de la bande de Ludodélire et de son jeu, *Super Gang*. Un jour de l'année 1983, quatre copains, amateurs "moyens" de jeux de société, décident de créer un jeu. Par hobby. Idée de départ: inonder leurs copains. Ils cassent la tirelire et, sous couvert de l'Association pour le développement des jeux de société (ADJS) qu'ils viennent de créer, cinq cents exemplaires de *SuperGang* voient le jour au fond d'une cuisine. Inves-tissement de départ: 90 000 F. Très vite, le bouche à oreille fonctionne et, en moins d'un an, ces cinq cents exemplaires sont vendus. Bénéfice net sur dix mois: 8 000 F. Pas de quoi vivre à quatre pendant près d'une année.

Devant ce qu'ils considèrent comme un succès, Gérard Delfanti, Gérard Mathieu, Lionel Perron et Eric Taillez cassent une seconde fois la tirelire et fondent la société Ludodélire. Coût de l'investissement: 180 000 F de fonds propres et 200 000 F de prêts bancaires arrachés à force de connaissances et d'opiniatreté. Trois ans après, ils ont conscience d'avoir eu de la chance: *"Avec le recul, on s'aperçoit qu'on a eu de la chance de tenir le coup avec un seul produit. Editer son jeu, c'est un boulot titanesque, une seule personne ne peut tout faire. Quand elle débute, une société d'édition de jeux n'est viable que si les salaires sont assurés en dehors de cette société. Le gros écueil auquel ne pensent jamais les créateurs-éditeurs de jeu est la distribution. Faire le plus beau jeu du monde n'est pas une fin en soi, encore faut-il le vendre. Et le livrer chaque mois en temps et en heure à ses clients. Sous peine de couler sa boîte."*

Editer son propre jeu, c'est créer une société. Tout un chacun ne dispose pas naturellement des capacités pour entreprendre une telle aventure. Certains auteurs, comme Fabrice Cayla, n'hésitent pas, en toute honnêteté, à dire haut et fort ce qui semble être une évidence: *"Le travail de création est déjà très prenant. Alors gérer cela avec la création d'entreprise est extrêmement difficile. Il est impossible de tout faire. Les boîtes qui marchent ne sont pas dirigés par des créateurs."* Et Pascal Esnol de surenchérir: *"Pour lancer une maison d'édition dans le domaine du jeu, il faut trouver son complément, l'associé idéal. Celui qui apportera ce qui vous manque. Un gestionnaire expérimenté paraît la personne la plus appropriée."*

Et la Nouvelle Vague de surprendre par une approche toute nouvelle de l'édition. Premier point: la distribution. Ainsi Pascal Esnol joue la carte des gros distributeurs: *"Nous ne travaillons pas avec les grossistes. Avec un travail de marketing direct, nous privilégions la grande distribution."* Premier risque de cette politique: dans les grands magasins, les clients ne sont pas conseillés par un vendeur. Leur principal critère d'achat est: "Vu à la télé". Et une campagne de spots télé coûtent très cher. Second risque: en vendant directement dans des grandes surfaces, ces éditeurs se coupent du réseau des petites boutiques. Indispensables pour assurer la pérennité d'un jeu. Une fois les fêtes passées, les grandes surfaces retirent de leurs rayons la plupart des jeux. A ce moment, ces éditeurs se retournent vers les petites boutiques. Qui sont alors tentées de leur claquer la porte au nez.

Encore plus novatrice, l'approche de sociétés comme Playbac. L'idée est simple et relativement rentable: fournir un produit fini à l'éditeur qui le fabrique et le distribue, les créateurs du jeu se préoccupant de la promotion du jeu.

Finalement, il vaut mieux toucher un faible pourcentage de royalties sur un best-seller, que d'être le P.-D.G. d'une société qui n'édite qu'un jeu... et le vend mal.

Mais à moins d'être un jeune loup rompu aux subtilités du marketing, le meilleur conseil que *J&S* puisse vous donner est de passer des contrats d'auteurs avec des maisons d'édition. Vous avez tout à y gagner et rien à y perdre. Comme le dit Max Gerchambeau, rompu aux aléas de l'édition: *"Je ne risquerai pas dix balles sur un de mes jeux."* Foi de Normand! Voilà la voie de la sagesse...

PASCAL GROS



L'AVENIR APPARTIENT À CEUX QUI SE LOUVETEAUX

dessins Pierre Bretagnolles



EXTRAIT DU JOURNAL DE LORD GODALMING

Ce fut le 13 mars de cette terrible année 1898 que je reçus la lettre du professeur Van Helsing m'invitant à le rejoindre le plus vite possible à Vienne. Quelque chose dans les mots, dans le style même qu'il employait me fit craindre le pire. Hélas, le cours des évènements démontra que ma première intuition était la bonne... Je pris donc le train à Victoria Station sans attendre et arrivais à Vienne quelques jours plus tard. Le Pratern avait perdu son animation et même le kiosque, si gai d'habitude, se noyait dans une brume opaque et oppressante. C'est là que je rencontrais Van Helsing. Je l'avais connu quelques années plus tôt à Belgrade. C'était alors un homme d'une grande intelligence et dont le regard vif et pénétrant semblait sonder l'âme de ceux à qui il parlait. Je ne pus le reconnaître tout de suite tant il avait changé. Il ressemblait à un vieillard à la peau jaunâtre et au regard fuyant. Il me tînt alors un discours si confus qu'il me sembla tout d'abord que le terrible secret que nous partagions depuis si longtemps avait eu raison de son esprit. Rapporter exactement ses propos m'est impossible mais je me souviens très bien de ses dernières phrases :

" Faites attention ! Il est là, à Vienne ! Je l'ai rencontré ! Il tient sa vengeance ! Il tient sa vengeance !..."

Alors, Van Helsing s'effondra et je découvris, épouvanté, que le monstre avait apposé sa marque sur le vieux professeur. † Ces deux traces sanglantes à la base du cou me firent hurler d'horreur.



LA FUREUR DE DRACULA

LA FUREUR DE DRACULA est un jeu d'horreur gothique, pour 2 à 4 joueurs, qui contient une carte de l'Europe du XIXème siècle, l'écran de DRACULA, des cartes d'évènement, 4 figurines en plastique, 2 dés à six faces et beaucoup, BEAUCOUP D'ANGOISSE...

Edité en Français par ORIFLAM.

LA FUREUR DE DRACULA sera disponible, dans tous les vrais magasins, fin février ou par correspondance en envoyant un chèque de 218 F + 25 F de frais de port à

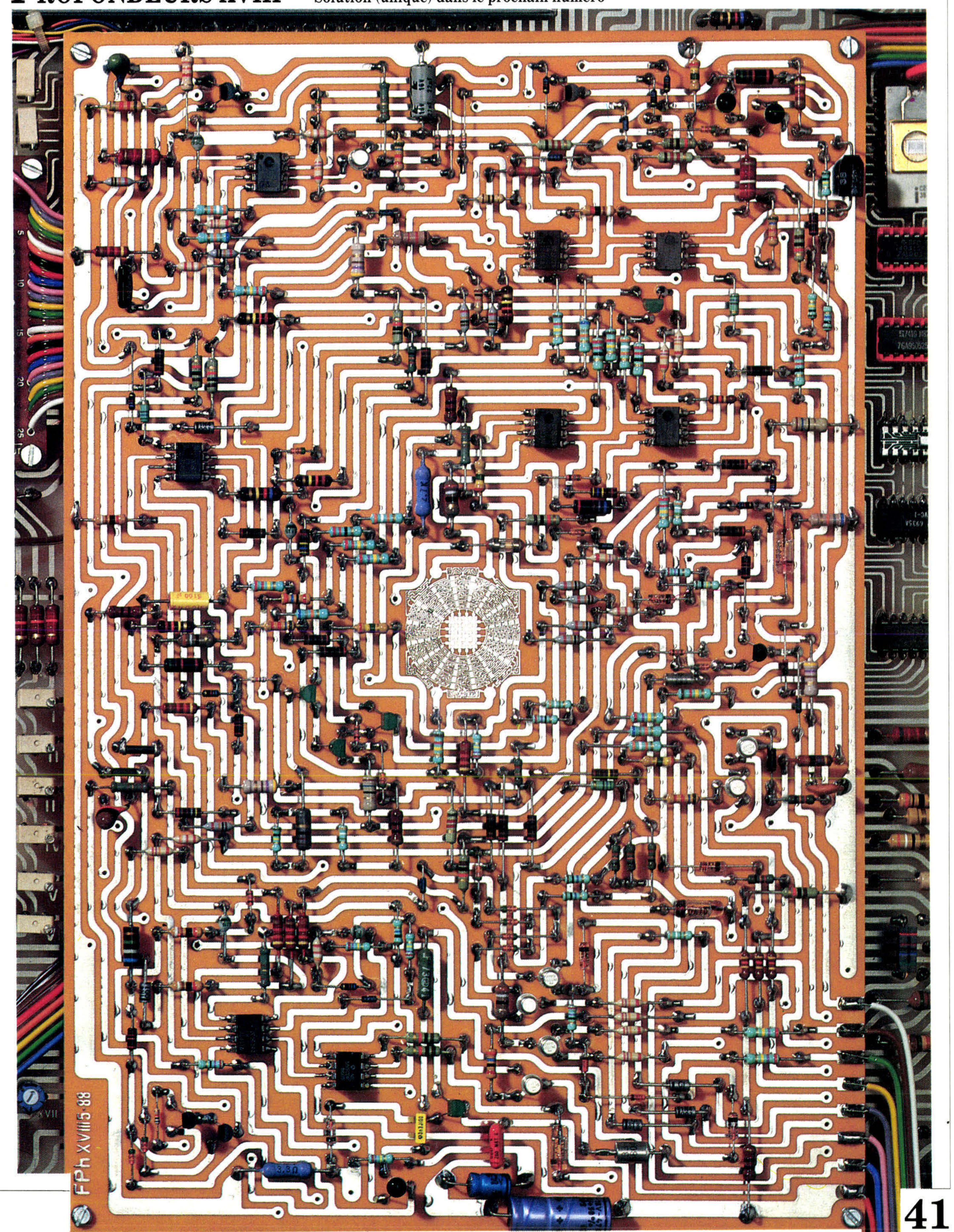
ORIFLAM 132, Rue de Marly 57158 Montigny-les-Metz.

NOEL

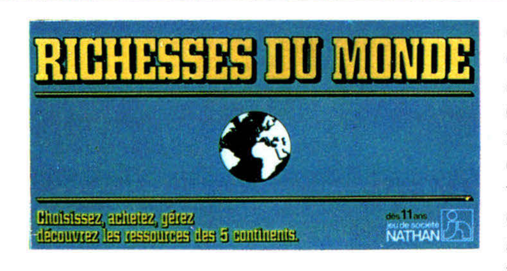
PROFONDEURS XVIII

Vous voici enfin parvenu au niveau "réel" de cet infernal dédale. Il reste à vous en échapper! Vous devez joindre l'une des quatre issues du niveau précédent, reproduit ici au centre (voir aussi page 96), à l'un des huit fils de couleur en bas à droite. Suivez le circuit électronique (argenté) même quand il passe sous des composants. Mais quand il arrive à l'une des connexions de ceux-ci, vous pouvez en ressortir par n'importe quelle autre (ils peuvent en comporter 2, 3, ou 8).

Solution (unique) dans le prochain numéro



RICHESSES DU MONDE



UN GRAND CLASSIQUE DU JEU DE SOCIETE. DES CENTAINES DE MILLIERS D'EXEMPLAIRES VENDUS DEPUIS PRES DE VINGT ANS. UN PETIT AIR DE MONOPOLY MAIS AVEC SES PROPRES... RICHESSES. A REDECOUVRIR OU A RENOUVELER GRACE A NOS (ASTUCIEUSES) VARIANTES. PLAY IT AGAIN!

Nombre de joueurs: 2 à 6

Matériel:

• un plateau de jeu constitué d'un circuit représentant des pays, des continents ou des choix particuliers (joker, enchères, actualité, etc.)
• 144 "titres d'exploitation" mentionnant chacun un pourcentage de l'exploitation d'une richesse (exemple: 5% de cobalt)
• 2 sabots en plastique pour classer les titres d'exploitation par pays
• un tableau de répartition des "richesses" dans le monde
• 48 plaquettes "royalties"
• 9 cartes "joker" et 18 cartes "actualité"
• des billets de banque
• un dé blanc et un dé rouge
• 6 pions

Objectif:
acheter des titres d'exploitation et les réunir en puissants monopoles afin de ruiner ses adversaires.

Début de la partie:
les joueurs se partagent 200 millions et placent, au hasard, les quarante-huit plaquettes "royalties" dans les encoches du plateau prévues à cet effet. Dès lors, la plupart des cases (quarante sur les soixante-quatre que compte le plateau) portent deux informations distinctes:
1) le nom d'une "richesse" (acier, plomb, uranium...) sur une plaquette "royalties",
2) le nom d'un pays ou d'un groupe de pays (Afrique des Grands Lacs, Scandinavie...).

Déroulement du jeu:
les joueurs déplacent leur pion à tour de rôle sur le circuit, suivant le résultat des deux dés.

Lorsqu'un joueur parvient sur une case "pays", il procède à deux opérations:
1) il doit payer des redevances sur la richesse de la plaquette "royalties"
2) il peut acheter (facultatif) des titres d'exploitation des différentes richesses du pays (au Brésil, par exemple, cinq titres sont disponibles: 35% de café, 20% de cacao, 15% de fer et 5% de construction navale).
Les plaquettes "royalties" étant placées au hasard, il n'y a pas le moindre rapport entre les richesses qui figurent sur ces plaquettes et les richesses qu'on exploite dans les pays où elles sont placées.
Ainsi, on peut fort bien trouver une plaquette "acier" sur la case du Brésil où, pourtant, il n'y a aucun titre d'exploitation d'acier.

Pour mieux comprendre l'utilité de ces plaquettes, une petite comparaison s'impose.
Au *Monopoly*, les joueurs achètent des terrains pour y construire des maisons, puis des hôtels... Ici, les terrains sont des richesses (naturelles) et les célèbres petits cubes verts ou rouges des parts variant entre 5 et 90% de l'exploitation de chaque richesse (pour une richesse donnée, les profits sont, bien sûr, plus élevés lorsqu'on possède 90% de l'exploitation que si l'on n'en possède que 30%).
Au *Monopoly*, les joueurs doivent payer en arrivant sur un terrain de l'adversaire... A *Richesses du Monde*, ils payent en parvenant sur une plaquette "royalties" dont l'adversaire possède un titre (c'est-à-dire un pourcentage) d'exploitation. Ainsi, si vous détenez 35% de café brésilien, vous toucherez 400 000 F chaque fois qu'un joueur tombera sur une plaquette "café".

De tours du monde en tours de circuits, les joueurs répètent ainsi ces deux opérations:
• acheter des titres et s'efforcer de les réunir pour en tirer de meilleurs rapports,
• payer des redevances, jusqu'à la victoire... ou la ruine.

Mais voyons rapidement les autres cases du plateau où un pion peut atterrir:
- les "choix" (Europe, Asie, Continental, Afrique ou Mondial) permettent d'étendre ses achats à tout un continent, voire à l'ensemble de la planète, et de se constituer rapidement des monopoles;
- les "enchères" obligent à vendre aux autres joueurs des titres d'exploitation en sa possession;
- les "jokers" dispensent, moyennant finances, de passer aux enchères;
- les cases "Recevez 500 000 F" ;
- les "actualités" où se côtoient sans vergogne le "plus sérieux" ("Surproduction mondiale de café; perdez 4 M. si vous possédez du café.") et le "plus farfelu" ("Votre entreprise de plongée sous-marine découvre un trésor antique!!! Gagnez 3 M.").

Devenir (enfin) le maître du monde:
Existe-t-il une stratégie gagnante à coup sûr pour *Richesses du Monde*?
Certainement pas. Ne serait-ce que parce que le nombre de participants et votre chance aux dés sont des variables qui ne se laissent pas facilement saisir au sein d'une stratégie. On peut retenir, en revanche, un certain nombre de facteurs qui vous conduiront plus sûrement à la victoire...

Le plateau. Il constitue, dans de nombreux jeux un terrain privilégié pour élaborer une stratégie efficace. Pour reprendre l'exemple d'un jeu "économique", on sait qu'au *Monopoly* le choix des terrains à acheter est capital. La situation de ces terrains sur le plateau, leur nombre, leur réunion éventuelle peuvent rapidement devenir un excellent exercice de gestion.

Richesses du Monde élimine dès le départ cette possibilité en n'offrant que deux plaquettes "royalties" par richesse. De ce fait, les chances de voir un adversaire tomber "chez vous", c'est-à-dire de lui faire payer des redevances, sont les mêmes quelles que soient les richesses dont vous vous êtes rendu acquéreur. Inutile donc de chercher à grouper vos achats en fonction des plaquettes posées sur le plateau, car rien ne dit que deux "royalties" côte à côte seront plus souvent visitées que deux "royalties" séparées par une trentaine de cases... Au mieux, on préférera la seconde solution, parce qu'elle suppose une rentrée plus régulière de vos liquidités. Mais la réussite est ailleurs.
Tient-elle à la quantité des richesses achetées?
Ici, les différences entre les richesses sont importantes... Un joueur limité dans son budget et le nombre de titres à acheter (six au maximum par tour) aura tout intérêt à acheter de grosses parts d'exploitation (30 ou 40%) plutôt que des petites.
Toutefois, certaines richesses réservent des surprises. Le rapport entre le prix d'achat et la quantité n'est pas, en effet, constant.
Ainsi, pour l'or, un titre de 40% s'achète 4,5 millions et un titre de 30% seulement 2,5 millions.
Retenons qu'en moyenne des titres

rang	nom	rapport gains pour 90% d'exploitation/ coût d'achat
1	Pétrole Tungstène	2,66
3	Blé	2,50
4	Construction navale	2,33
5	Houille	2,31
6	Or	2,22
7	Acier	2,20
8	Cobalt	2,18
9	Fer	2,10
10	Cuivre Plomb Uranium Café	2,00
14	Laine brute	1,81
15	Sucre	1,80
16	Nickel Caoutchouc	1,77
18	Riz	1,75
19	Construction automobile	1,68
20	Thé	1,66
21	Aluminium	1,64
22	Cacao	1,60
23	Argent	1,55
24	Coton brut	1,42

de 15 à 25% d'exploitation vous assurent le plus souvent le meilleur rapport. Mais, même en suivant cette politique, vous ne parviendrez pas à créer de différence immédiate avec les autres joueurs. Alors?...

La règle du jeu annonce clairement la couleur: *"Les joueurs ont toujours intérêt à posséder 90% d'une même production, plutôt que 30% dans trois productions différentes."* Calculatrice en main, le fait est indéniable. Le jeu est conçu pour inciter les joueurs à se constituer de véritables monopoles. Mais chaque richesse n'étant que faiblement représentée sur le plateau, le premier réflexe consiste tout naturellement à diversifier ses achats pour multiplier les occasions de toucher des redevances...

Bien entendu, les chances de toucher des redevances étant égales entre toutes les richesses, il semble nettement plus intéressant de posséder une exploitation qui rapporte beaucoup qu'une exploitation qui rapporte peu... Deux facteurs viennent cependant nuancer cette idée:

1) le nombre de joueurs,

2) le prix à l'achat de chaque richesse, pour les gains maximaux que l'on peut espérer en tirer.

Pour ce qui est du nombre de participants, pas de problème. A six joueurs, les richesses les plus convoitées s'enlèveront beaucoup plus difficilement qu'à deux, et vous risqueriez, en cherchant à tout prix à les acquérir, de ne plus posséder finalement qu'un pourcentage d'exploitation infime. C'est-à-dire des chances bien maigres de profits.

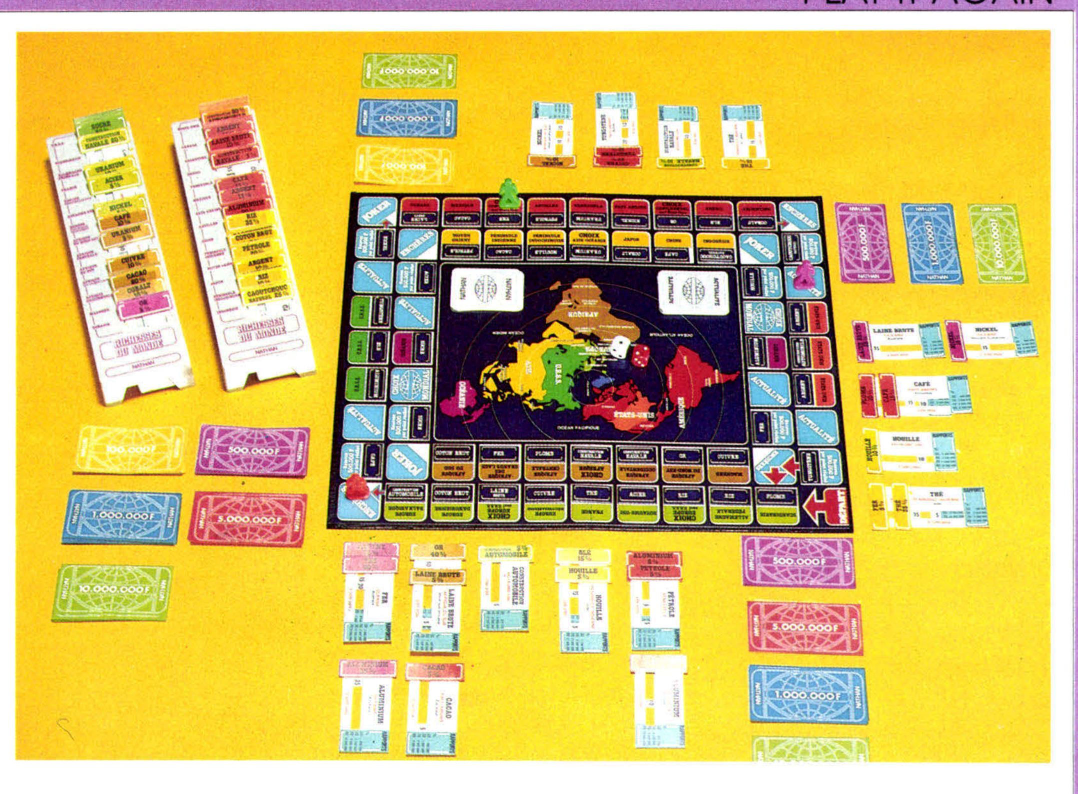
Mais nous tenons avec la relation "gains possibles/prix à l'achat" de chaque richesse la véritable clé du problème.

Un rapide calcul nous apprend en effet que le coût élevé d'une richesse n'est pas le garant de gains importants. Ainsi deux richesses d'un rapport identique peuvent se révéler, à l'achat, d'un prix très différent.

La comparaison entre les deux extrêmes permet de mesurer à elle seule l'étendue du phénomène: détenir 90% du tungstène vous coûtera 4,5 millions, mais pourra vous en rapporter 12. Alors qu'en dépensant 7 millions pour le coton brut, vous ne pourrez en recevoir que 10!

On ne saurait donc construire de stratégie efficace pour *Richesses du Monde* sans avoir une connaissance solide de la valeur des vingt-quatre richesses.

Voici, ci-contre, classées par ordre décroissant de qualité (des deux meilleures à la plus mauvaise), l'ensemble de ces "richesses":



CINQ VARIANTES

Le requin

Voici une variante qui vous permettra à la fois d'atténuer l'importance du hasard et d'accélérer la mise en route du jeu.

Le requin, ici, est le joueur à qui c'est le tour de se déplacer. Il amène, comme à l'ordinaire, son pion sur la case désignée par le lancer des deux dés, mais, s'il parvient sur une case "pays", l'occasion lui est donnée d'aiguiser ses talents de négociateur (et ses longues dents).

En plus des titres qu'il aura personnellement acquis, il peut "vendre" à ses adversaires deux titres parmi ceux du pays où il vient d'arriver.

Il fixe alors pour chacun des titres qu'il propose une commission dont le montant est laissé à son entière discrétion. Rien, par exemple, ne l'empêche de vendre 15% de thé au triple de son prix normal si un joueur convoite le titre pour compléter son monopole.

Lorsqu'une vente a lieu, il remet alors à la banque le prix indiqué sur le titre et empoche la commission qu'il a précédemment fixée.

Cinq colonnes à la une

Particulièrement tonique!

Lorsqu'un joueur parvient sur une case "actualité", il ne tire pas de carte, mais il a le choix entre:

- tourner face cachée une des plaquettes "royalties" (ou retourner face visible une plaquette qui était face cachée),
- intervertir les places de deux plaquettes.

Air World

Rendez-vous là où bon vous semble, au lieu de suivre la destination imposée par le circuit.

Procurez-vous un (petit) objet qui puisse servir de pion commun à tous les joueurs (si vous êtes moins de six, l'un des pions restants fera très bien l'affaire).

Le joueur à qui c'est le tour de se déplacer doit lancer le dé rouge et déplacer "le pion commun" en suivant le circuit ordinaire. Ce pion doit toujours parvenir sur une case munie d'une plaquette "royalties". Sinon, avancez-le jusqu'à la prochaine case de ce type.

Le joueur paye alors la redevance comme il se doit, puis il lance le dé blanc et déplace son propre pion en avant, en arrière, à droite, à gauche ou en diagonale suivant le résultat du dé. La suite de son tour de jeu s'effectue normalement, en achetant des titres du pays où il vient d'arriver.

Bien entendu, aucune des cases bleu ciel (joker, actualité, 500 000 F, enchères ou "choix mondial") ne peut remplir ici sa fonction habituelle. Tout au plus gagne-t-on la modique somme de 100 000 F en se rendant sur l'une d'elle.

Et n'oubliez surtout pas de garder le tableau de répartition des richesses à portée de votre main, car il prend là toute sa valeur.

Ambassadeurs

Dans cette variante, les joueurs sont les ambassadeurs des grandes puissances internationales. A ce titre, chacun d'eux va bénéficier d'un avantage sur les ventes issues de la puissance qu'il représente.

L'attribution de ces puissances s'effectue de la façon suivante:

Europe + URSS: vert
Continent: rouge
Afrique + Océanie: violet
USA + Océanie: bleu
Asie: jaune
Asie: orange

Veillez à ce qu'il n'y ait jamais qu'un seul ambassadeur pour l'Asie, car son avantage serait considérable.

Chaque fois qu'un joueur parvient sur un "pays" dont il est l'ambassadeur, il a le choix entre:

- acheter des titres de ce pays à la moitié du prix indiqué,
- acheter au prix normal des titres de ce pays et/ou des titres d'un autre pays faisant partie de la même puissance (à concurrence de six titres).

La loi du plus fort

Une variante impitoyable: dès que vous aurez acquis 55% au moins de l'exploitation d'une richesse, tous les titres restants vous seront gratuitement remis par leurs propriétaires (qu'il s'agisse de la banque ou des autres joueurs).

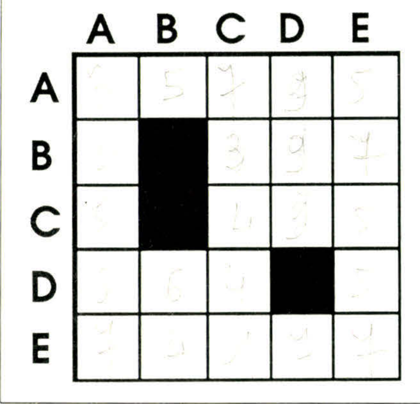
Profitez-en aussi pour réunir le montant de toutes les amendes payées en cas de double aux dés au centre du plateau. Le pactole appartiendra au prochain joueur qui aura constitué un monopole selon la "loi du plus fort".

DOMINIQUE TELLIER

NOMBRES CROISES

1. POUR VOUS ENTRAINER

Horizontalement: A. Si on ajoute 142 à ce nombre, le résultat est un cube parfait. **B.** C'est un nombre premier, le produit de ses chiffres est 189. **C.** Ce nombre se divise exactement par 9. **D.** C'est un multiple de 83. **E.** Une des permutations de 14777.

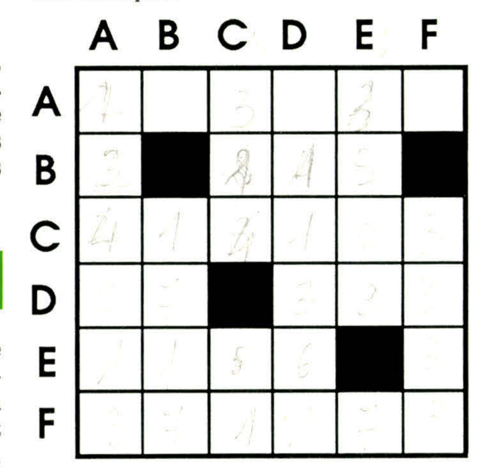


Verticalement: A. Les chiffres de ce nombre, dans leur ordre d'écriture, sont consécutifs. **B.** Un carré parfait. **C.** Un carré parfait. **D.** Ce nombre est plus grand que 400 et ses chiffres sont tous identiques. **E.** Le produit de ses chiffres est 6125.

2. VRAIMENT PLUS DIFFICILE!

Horizontalement: A. Si on ajoute 1030 à ce nombre, le résultat est le cube d'un carré parfait. **B.** Le produit de ses chiffres est 16. **C.** La somme de ses chiffres est 10 et leur produit est 0. **D.** Un cube. Le produit de ses chiffres est 81. **E.** Un carré parfait, le produit de ses chiffres est 30. **F.** L'écriture de ce nombre est symétrique, la somme de ses chiffres est 22.

Verticalement: A. Les trois premiers chiffres de ce nombre, dans leur ordre d'écriture sont consécutifs. **B.** Ses deux moitiés sont identiques. **C.** C'est un carré. Un des multiples de 17. **D.** Une des permutations de 111346. E. Il se divise exactement par 13 et la somme de ses chiffres est 12. **F.** Les chiffres de ce nombre sont tous identiques.



• Aucun nombre ne commence par zéro.

Solutions page 97

LES PLUS VIEUX DÉS DU MONDE

VOTRE REVUE PREFEREE VOUS AVAIT DEJA NARRE LA BELLE HISTOIRE (AVEC UN GRAND H) DES JEUX DE L'AUBE DE L'HUMANITE A LA VEILLE DU BICENTENAIRE DE LA REVOLUTION (J&S N°38 AU N° 47). MAIS ONCLE THIERRY A ENCORE DE BELLES HISTOIRES A VOUS RACONTER. C'EST CE QU'IL FERA ICI, DESORMAIS, TOUS LES MOIS.

Quoi de plus bête qu'un bête dé... Ce petit cube familier aurait-il une histoire ? C'est croire que l'homme est né sans évolution, sans progrès, que de penser qu'un instrument aussi trivial, aussi quotidien, n'a pas connu les affres des tâtonnements et des transformations. Les dés que vous avez sous les yeux sont les plus vieux dés du monde – en tout cas, les plus vieux dés... cubiques. Ils ont été trouvés à Mohenjo-daro, au Pakistan, et datent des environs de 2500-2300 avant Jésus-Christ.

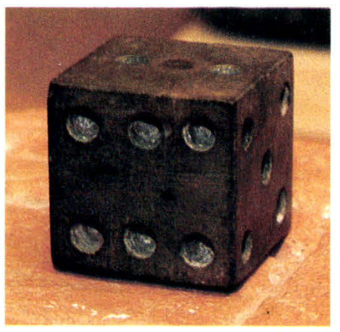
Mohenjo-quoi ? Daro. Autrement dit, la civilisation de l'Indus (l'Indus est ce fleuve qui coule au Pakistan) ou encore civilisation "harappéenne" (du site de Harappa, autre ville de ce même pays).

La civilisation de l'Indus est une des trois plus vieilles civilisations de l'humanité, avec Sumer (et la Mésopotamie) et l'Egypte. Nous nageons entre 3000 et 2000 avant Jésus-Christ. De cette civilisation – qui a pourtant laissé des villes impressionnantes, des équipement urbains "ultra-modernes", et quantité d'objets et... d'inscriptions, hélas indéchiffrables – nous ne savions rien ou presque jusque dans les années 20.

Aujourd'hui, la lumière commence à se faire, et c'est la première fois qu'une exposition est consacrée, en France, à cette civilisation. C'est aussi la première fois que de tels dés sont montrés.

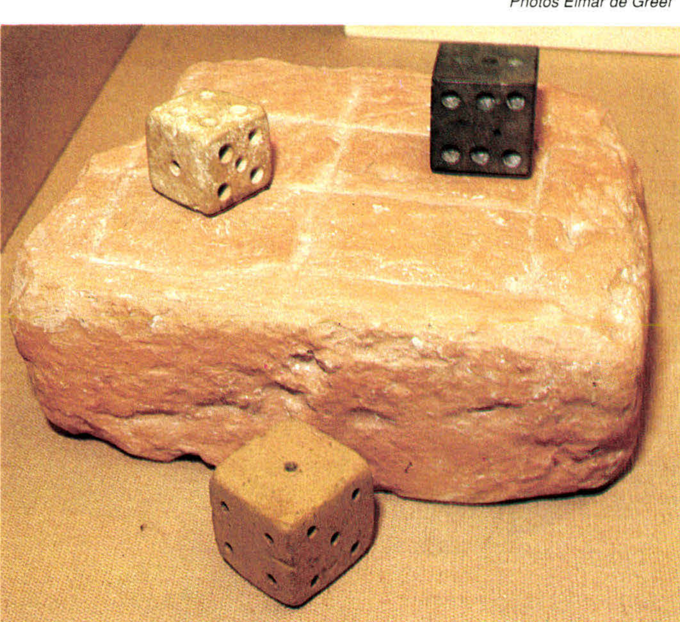
Il n'était pas évident d'imaginer un dé... cubique. Les objets de fouilles archéologiques montrent ici et là de nombreux tâtonnements: la forme la plus fréquente dans les périodes les plus anciennes paraît bien être le dé... à deux faces. Oui, pile ou face. L'ennui c'est que la monnaie n'existe pas. Enfin, pas encore. Et ces "dés à deux faces" ont plutôt l'aspect de bâtonnets (ou de baguettes): ce sont les seuls instruments de jet connus des Egyptiens de l'Ancien Empire (c'est-à-dire contemporains de la civilisation de l'Indus). Ces bâtonnets aux deux faces bien distinctes (par exemple, l'une bombée, l'autre plane, ou encore, l'une jaune, l'autre noire) s'utilisent par groupes: on compte les faces noires (ou plates) pour un, les autres pour zéro, par exemple (mais, en général, c'est beaucoup plus compliqué !) et on fait un total qui permet d'avancer son pion de tant de cases. Les Chinois, rappelez-vous, utilisaient aussi de semblables bâtonnets (mais un peu plus tard), pour le jeu de *liubo* (voir *J&S* n° 46).

Deux faces c'est bien, mais quatre, ça marche mieux (et ça réduit le nombre de "dés"). C'est ce qu'ont dû se dire les Sumériens d'Ur, qui avaient des dés tétraédriques, ou les Egyptiens qui utilisèrent un peu après des osselets en guise de dés. En effet, l'astragale du mouton formait une sorte de dé à quatre faces, dont les Egyptiens se firent une spécialité (au point d'en fabriquer en bronze ou en ivoire !). Et après eux, les Grecs et les Romains, qui en firent, en outre, un jeu d'adresse (auquel on continue de s'adonner dans les cours de récréation...). Grecs et Romains devaient même pousser la stylisation de l'osselet jusqu'au... parallélépipède rectangle: c'est le *talus* des Romains, où les quatre faces sont vraiment égales (parce que pour obtenir certaines faces d'un osselet, il faut se lever tôt, c'est moi qui vous le dis!). Quatre faces, c'était un progrès, mais avec six, eh bien, on avait six faces... Or, pour avoir six faces, rien de mieux que le cube. C'est là que les hommes de Mohenjo-daro entrent en scène. C'est en effet cette civilisation qui paraît être le berceau de cet instrument idéal. Enfin presque: il restait à "codifier" l'agencement des faces. Les trois dés représentés ci-contre proposent un arrangement quelconque (différent dans tous les cas). Pourtant, aujourd'hui, prenez un dé courant et additionnez deux faces opposées: vous obtiendrez toujours un total de 7. Cette "normalisation" n'est pas, elle non plus, tombée du ciel. Ce sont vraisemblablement les Grecs, inventeurs de la Raison, qui imaginèrent, quelque part vers le VIIIe siècle avant J.-C., de donner aux dés cubiques, qu'ils tenaient certainement des Mésopotamiens, qui les tenaient eux-même des Harappéens, cet agencement que nous connaissons bien. Leur sens – tout nouveau alors – de la rationalité (Platon, Aristote ont eu bien des prédécesseurs), leur goût pour les nombres et leurs applications (Pythagore n'est pas loin) expliquent peut-être cette transformation, fruit de tâtonnements qu'on sent à l'œuvre encore au VIIe siècle. Mais, dès lors, le dé cubique ne changera plus. Vingt-sept siècles que ça dure...



Ce dé en pierre date de plus de 4 000 ans!

Photos Elmar de Greef



Dés trouvés à Mohenjo-daro. Vers 2300 avant J.-C.

Si vous voulez voir de près ces vénérables dés, précipitez-vous au Musée Guimet, place d'Iéna, à Paris (sauf un mardi!), et achetez un ticket pour l'exposition "Cités oubliées de l'Indus". Croyez-moi, ça vaut le déplacement, et vous ne reverrez pas ces objets de si tôt !

THIERRY DEPAULIS

JOUEZ LES MAD MAX!

En composant le code JEST sur le 36 15, vous vous trouvez propulsé dans un redoutable espace-temps, aux commandes d'une arme terrifiante. C'est CARCRASH, le jeu qui fait fureur. Plongez à fond les manettes dans cet univers impitoyable. Vous pilotez un engin surpuissant, blindé et armé de lance-roquettes, vous luttez pour survivre dans un monde sans loi... Ruses de guerre, alliances, trahisons... A vos claviers!

CODE DE SURVIE

V	Vroom... en route!
A	Arrêt
F	Feu avec roquette
M	Largage mine
G	A gauche
D	A droite
DD	Dérapage à droite 90°
GG	Dérapage à gauche 90°
B	Boussole
R	Radar (* = adversaire)
C	Cap en degré (0 à 360°)
P	Position
E	État du véhicule
I	Identification de l'adversaire
T	Transaction, troc
ENVOI :	c'est parti!



PHOTO : R. KNIGHT/FOVEA

LE DERNIER AMIRAL

POUR CETTE FOIS, PAS DE PLATEAU DE JEU. VOUS NE TROUVEREZ EN ENCART QUE DES NAVIRES ET DES PIONS A DECOUPER. POUR JOUER SUR UNE TABLE, LA PLUS GRANDE POSSIBLE, SUR UN PRINCIPE PROCHE DE CELUI DES JEUX D'HISTOIRE AVEC FIGURINES. ICI LE COMBAT SERA NAVAL. SOUQUEZ FERME ET BON VENT!

En 3046 (environ), quelques pirates sanguinaires luttent encore pour assurer leur suprématie sur les mers. Vous êtes l'un d'entre eux! Or, que distinguez-vous dans votre longue-vue? Une flotte arborant un pavillon inconnu! Vous exhortez vos rameurs et, sans hésitation, vous passez à l'attaque.

1. Nombre de joueurs: 2

2. Matériel:
A découper:
• Les navires de guerre de chaque camp: 14 pions de deux couleurs différentes. Chaque navire est à découper selon les pointillés. Dans tout ce qui suit, on considère comme le navire, lui-même, la surface délimitée par ces pointillés.
• 42 pions représentant les divers équipements des navires (grappins transperceurs, proues surblindées, lanceurs de feu).
• 38 pions représentant les événements se rapportant aux navires: 14 pions "Pertes d'hommes", 14 pions "Voiles" et 10 pions "Mutinerie".
A reproduire:
• Les fiches comprenant les caractéristiques des navires.
Non fourni:
• 2 dés à 6 faces.
• Un crayon et une gomme pour chaque joueur.
• Une longue règle plate et une équerre (avec un angle à 30°).
• Une table de jeu, la plus grande possible: 1,50 m sur 2 m minimum.
Nous vous conseillons fortement de coller vos pions sur une planche de carton contre-collé ou mieux sur une feuille de "Kadapak". Cela facilitera leur manipulation tout en augmentant considérablement leur espérance de vie!

3. But du jeu:
Chaque joueur dispose d'une flotte de guerre composée de sept navires: un vaisseau amiral, un cuirassé, deux croiseurs, deux escorteurs et une frégate.
Chacun d'eux est dirigé par un pilote expérimenté. En tentant éperonnages et abordages, les vaisseaux vont livrer un combat sans merci pour s'assurer le contrôle des mers. L'objectif final est de s'emparer de l'amiral ennemi, mort ou vif.

4. Préparation de la partie:
4.1 Reproduction de la fiche de navire:
Chaque joueur doit reproduire en sept exemplaires la fiche de navire présentée ci-dessous.
Chaque fiche devra être numérotée: elle correspondra au pion navire du même numéro. Les caractéristiques de chaque navire doivent être inscrites dans les cases carrées. Au fur et à mesure du jeu ces caractéristiques vont fluctuer. Vous inscrirez les nouvelles valeurs au crayon à papier dans les cases rondes. Les caractéristiques de vos navires doivent rester secrètes.
4.2 L'achat d'équipement:
Avant de prendre le large, vous pouvez engager de nouvelles recrues et équiper vos vaisseaux. Vous disposez de 200 Turgs pour vos achats.
- Les "hommes de pont" constituent l'équipage du bateau. Un point "hommes de pont" représente cinquante hommes. Chaque navire peut embarquer autant de points "hommes de pont" que sa valeur initiale de "moral des rameurs". Le joueur doit noter sur chaque fiche de navire le nombre de points qu'il achète dans la case "hommes de pont".
- Les grappins transperceurs, les proues surblindées et les lanceurs de feu sont des équipements de combat. Un navire peut recevoir plusieurs de ces équipements mais en aucun cas plusieurs fois le même. Le joueur doit déposer sur les navires concernés les pions correspondant à ces équipements.
- Vous pouvez enfin renforcer l'armement et le blindage de vos navires.
Prix:
Un point "hommes de pont"..... 1 Turg
Un grappin transperceur.........5 Turgs
Une proue surblindée........... 10 Turgs
Un lanceur de feu.................. 8 Turgs
Un point Blindage supplémentaire..................... 15 Turgs
Un point Armement supplémentaire..................... 15 Turgs
4.3 La création des pilotes:
Chaque navire est dirigé par un pilote. Sur le vaisseau amiral, c'est l'amiral, lui-même. Sur les autres navires, ce sont des commandants.
Les talents des pilotes sont représentés par deux caractéristiques:
- le Facteur Tactique,
- le Potentiel de Commandement.
Ces caractéristiques interviennent lors des combats et des manœuvres.
4.3.1 L'amiral:
Vous disposez de 10 points à répartir entre les deux caractéristiques. Inscrivez les scores dans les cases prévues à cet effet sur la fiche du vaisseau amiral.
4.3.2 Les commandants:
Vous disposez pour chacun de 7 points à répartir entre les deux caractéristiques.
Inscrivez au fur et à mesure les scores sur les fiches des navires dans les cases correspondantes. Gardez vos choix secrets!

FICHE DE NAVIRE

n° [ ] Facteur tactique [ ] Potentiel de commandement [ ]

Blindage...................	[ ]	○	Vitesse:		
Armement.................	[ ]	○	- Ralenti.........	[ ]	[ ]
Moral des rameurs...	[ ]	○	- Croisière......	[ ]	[ ]
Hommes de pont.......	[ ]	○	- Maximum....	[ ]	[ ]
Maniabilité...............	[ ]		- Nulle............................		[ ]
			Voiles............	[ ]	

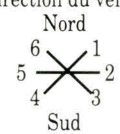
5. Les phases de jeu:
Phases préparatoires:
- 1. Direction du vent
- 2. Désignation du premier camp
- 3. Mise en place initiale des flottes
Tour de jeu:
- 1.Déplacements successifs des navires et combats
- 2. Evénements

6. Les phases préparatoires:
6.1. La direction du vent:

	vaisseau amiral	cuirassé	croiseur	escorteur	frégate
Vitesse (ralenti/ croisière/maxi)	8/10/16	8/12/18	9/14/19	9/16/21	10/18/23
Blindage	10	9	7	6	4
Armement	8	7	6	6	5
Maniabilité	1	2	4	3	5
Moral des rameurs	8	6	5	6	5

Tableau 1: caractéristiques des navires à reporter sur les fiches

Au début du jeu les joueurs se font face, un au sud, l'autre au nord.
Un des joueurs lance un dé afin de définir la direction du vent.



Comme repère, posez un crayon sur la table de jeu, dans le sens du vent.

6.2. Désignation du premier camp:
Chaque joueur lance un dé. Celui qui obtient le plus grand résultat est désigné comme étant le premier camp. Il commencera ses déplacements le premier. Cet ordre est conservé tout au long de la partie.

6.3. Mise en place initiale des flottes:
Les flottes des joueurs doivent être distantes au minimum de un mètre au début du jeu. Deux navires d'une même flotte doivent être distants d'au moins six centimètres.
Les joueurs ont la possibilité de placer secrètement leurs navires sur la table de jeu derrière un écran.

7. Le tour de jeu:
Chaque tour de jeu représente une minute en temps réel; il se compose de deux phases: déplacements et combats, puis événements. Le premier tour de jeu accompli, les joueurs recommencent un nouveau tour.

7.1. Organisation de la première phase (déplacements et combats):
- Déplacement du vaisseau amiral du premier camp puis résolution éventuelle de ses actions (tir de projectile, ratissage de rames, abordage ou éperonnage).
- Même chose pour le second camp.
- Déplacement du cuirassé du premier camp, puis éventuelles résolutions d'actions.
- Même chose pour le second camp.
- Déplacement des croiseurs du premier camp, puis éventuelles résolutions d'actions.
- Même chose pour le second camp.
- Déplacement des escorteurs du premier camp, puis éventuelles résolutions d'actions.
- Même chose pour le second camp.
- Déplacement de la frégate du pre-

mier camp, puis éventuelles résolutions d'actions.
- Même chose pour le second camp.

7.2. L'échelle du jeu:

Le pion vaisseau amiral mesure 12 centimètres; en réalité le vaisseau mesure 120 mètres.
Un centimètre sur la table de jeu représente donc dix mètres.

7.3. Vitesses, virages et voiles:

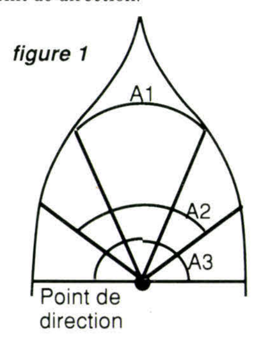
7.3.1 Vitesse:

Chaque navire peut se déplacer à trois allures différentes.
Comme indiqué dans le tableau des caractéristiques, ces trois allures sont:
- Ralenti,
- Vitesse de croisière,
- Vitesse maximale.

Les nombres donnés représentent la distance parcourue en centimètres pour chacune de ces allures durant un tour de jeu.
Lorsqu'à son tour, un joueur déplace un navire, il doit d'abord annoncer quelle est l'allure du navire.
Un vaisseau peut accélérer en passant à l'allure immédiatement supérieure.
De même il peut ralentir en passant à l'allure immédiatement inférieure.
Un navire ne peut passer du ralenti à la vitesse maximale, et inversement.
Au début de la partie les navires sont au ralenti.
La vitesse nulle: du ralenti, un joueur peut faire passer un vaisseau en vitesse nulle. Il ne se déplace donc plus. Pour repartir, au début d'un prochain déplacement, le joueur annonce qu'il relance son navire (au ralenti uniquement).
A chaque tour, les joueurs doivent noter la vitesse du navire sur leur fiche (dans la colonne réservée, à droite).

7.3.2 Virages:

Au début de chaque déplacement, un navire peut virer à babord ou à tribord. Ce changement de trajectoire est limité par la vitesse du navire. Le joueur commence donc par préciser celle-ci.
Sur chaque proue des pions navires, un dessin représente les différentes trajectoires possibles: le dessin est constitué de trois angles distincts, appelés A1, A2 et A3 (Figure 1).
Le sommet de ces angles est nommé "point de direction". C'est le point de départ du déplacement.
Le joueur pose sa règle sur la trajectoire souhaitée, une extrémité sur le point de direction.

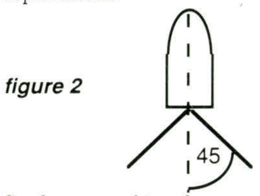


Si l'allure du navire est:
- Vitesse maximale: la nouvelle trajectoire doit être une droite incluse dans l'angle A1.
- Vitesse de croisière: la trajectoire doit être une droite incluse dans l'angle A2.
- Au ralenti: la trajectoire doit être une droite incluse dans l'angle A3.

Une fois la trajectoire correctement définie, le joueur déplace son navire d'autant de centimètres que le lui permet l'allure. Rappel: le calcul de la longueur du déplacement débute au point de direction.

7.3.3 Voiles

Chaque vaisseau est équipé de voiles.
Au début du déplacement d'un navire, le joueur peut décider de hisser les voiles. Il pose alors sur le vaisseau un pion "voiles".
Au début de chaque déplacement suivant, le joueur peut décider d'abattre les voiles. Il suffit alors d'ôter le pion "voiles".
Les voiles ne sont utilisables qu'en vent arrière et au grand largue (le vent doit souffler dans le sens du déplacement du navire, sous un angle inférieur à 45° par rapport à l'axe du navire. Figure 2). Les voiles procurent alors un bonus à la distance du déplacement.



Ces bonus ne dépendent pas du type de navire.
Au ralenti: bonus de 4 centimètres.
En vitesse de croisière: bonus de 3 centimètres.
En vitesse maximale: bonus de 2 centimètres.
Ces bonus ne changent pas les valeurs des angles maximaux de virages.

7.4. Les combats:

Après avoir effectué le déplacement d'un navire, le joueur annonce son intention. Il peut:
- lancer un projectile,
- tenter un ratissage de rames,
- tenter un éperonnage,
- tenter un abordage.

Ensuite, le joueur désigne sa cible.
Le joueur peut aussi ne tenter aucune action.

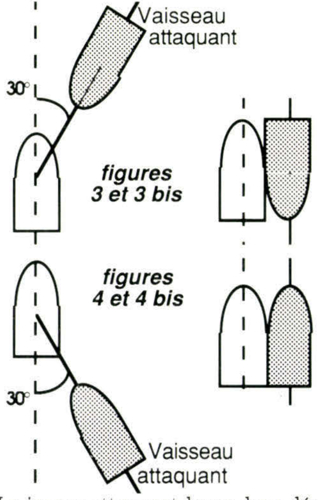
7.4.1. Lancer un projectile:

Pour lancer un projectile, le vaisseau doit être équipé d'un "lanceur de feu".
La cible doit être à une distance, en ligne droite, comprise entre 4 et 35 centimètres. Aucun obstacle (autre navire) ne doit se trouver sur la trajectoire du projectile.
L'envoi d'un projectile coûte un point d'armement. Le joueur retranche ce point sur la fiche du navire.
Le joueur lance un dé. Il ajoute au résultat le Facteur Tactique du pilote du navire. Si le total est supérieur ou égal à 7, le projectile atteint sa cible.
Dans ce cas, le joueur du navire touché lance un dé.
Sur un résultat de 4, 5 et 6, il retranche, sur la fiche du navire, un point "hommes de pont". Il place un pion "pertes d'hommes" sur le navire.
Si les voiles de la cible étaient hissées, elles s'enflamment instantanément. Le joueur retire le pion "voiles".
Sur la fiche du navire touché, le joueur noirci au crayon la case "voiles" (marquant ainsi le fait que les voiles sont définitivement inutilisables).

7.4.2. Tenter un ratissage de rames:

En longeant le flanc d'un navire ennemi, les rameurs tentent de briser les rames adverses.
Avant d'annoncer définitivement son intention de tenter un ratissage de rames, le joueur doit vérifier:
- que la trajectoire de son vaisseau coupe sa cible;
- que la valeur de l'angle formé par l'intersection des deux trajectoires des vaisseaux est inférieure ou égale à 30° (utilisez le petit angle d'une équerre). Figures 3 et 4;
- que la vitesse de déplacement de son navire est suffisante pour atteindre sa cible.

Ensuite le vaisseau est placé bord à bord avec le navire défenseur. Figures 3 bis et 4 bis.



Le joueur attaquant lance deux dés. Sur un résultat de 2 ou 3 l'attaquant brise lui-même ses rames. De 4 à 8, il ne se passe rien. Sur un résultat de 9, 10 ou 11, les rames ennemies sont brisées. Sur un résultat de 12, les rames ennemies sont brisées et le blindage du navire est réduit de 3 points. Le joueur retranche ces points sur la fiche du navire touché.
En cas de réussite (9, 10, 11 ou 12), l'attaquant peut tenter **immédiatement** un abordage. En cas d'échec (2 ou 3) le défenseur peut tenter **immédiatement** un abordage.
Si le navire attaquant n'a pas alors épuisé son potentiel de déplacement, il peut aussi terminer sa course (même si la tentative a été un échec et que son adversaire ne l'a pas abordé) **en ligne droite** dans sa nouvelle direction.
La vitesse d'un navire dont des rames sont brisées ne peut excéder la valeur initiale du ralenti. Mais le navire ne pourra virer d'un angle supérieur à l'angle de virage maximum en vitesse de croisière.

7.4.3. Tenter un éperonnage:

Il s'agit de transpercer le blindage de la coque ennemie à l'aide de sa proue.
Le joueur tentant un éperonnage doit donc manœuvrer son navire afin que sa trajectoire traverse sa cible et que la distance du déplacement soit suffisante pour que la proue du vaisseau touche le pion de la cible.
L'attaquant additionne:
- Moral de ses rameurs,
- Vitesse du navire,
- Blindage du navire,
- Maniabilité du navire,
- Facteur tactique du pilote,
- Eventuellement un bonus de + 2 si le vaisseau est équipé d'une "proue surblindée".

Puis le défenseur additionne:
- Moral de ses rameurs,
- Vitesse du navire,
- Blindage du navire,
- Maniabilité du navire,
- Potentiel de Commandement du pilote.

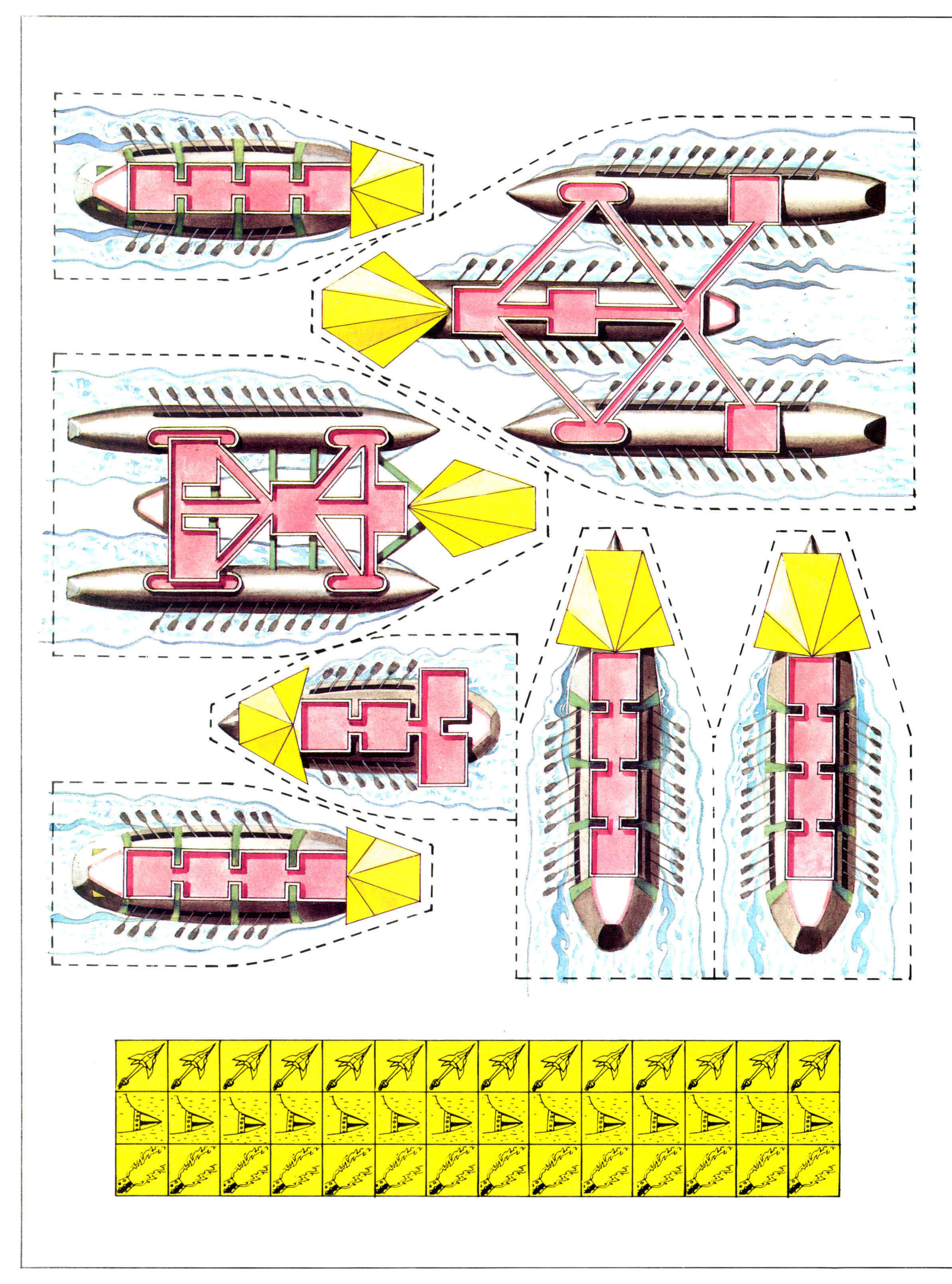
Il faut ensuite soustraire le total du défenseur à celui de l'attaquant.
Si le résultat est:
- 5 et moins: La tentative échoue. Le navire attaquant perd 3 points de blindage* et sa proue surblindée s'il en possédait une (retirer le pion du vaisseau).
de -4 à -1: La tentative échoue. Il ne se passe rien.
de 0 à +5: La tentative réussit. Le navire touché perd 3 points de blindage et 2 points "hommes de pont".*
de +6 à +9: La tentative réussit. Le navire touché perd 5 points de blindage et 3 points "hommes de pont".*
+10 et plus: La tentative réussit. Le navire touché perd 7 points de blindage et 4 points "hommes de pont".*

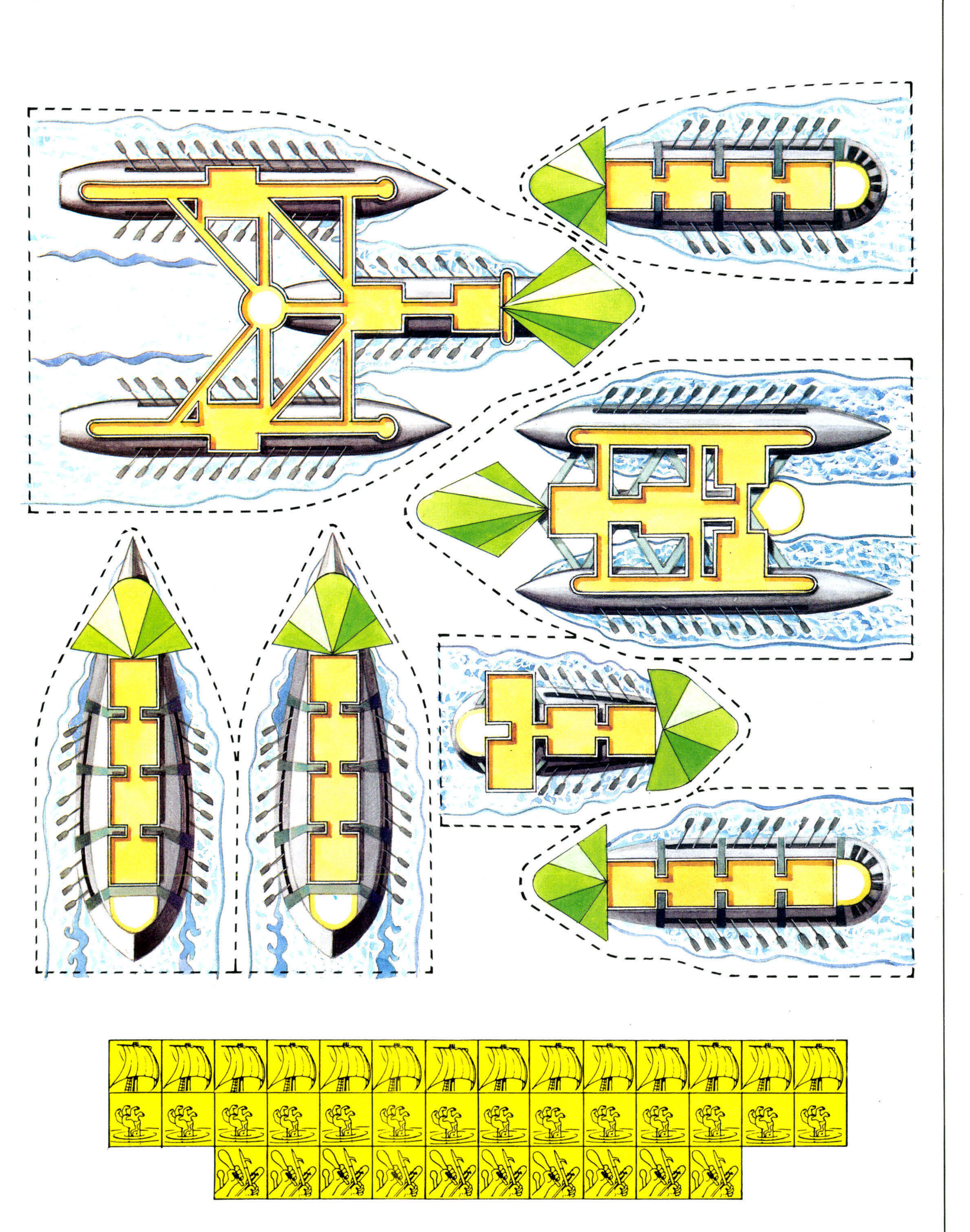
Après une tentative d'éperonnage réussie, les deux navires passent en vitesse nulle.
Après une tentative réussie, l'attaquant peut tenter **immédiatement** un abordage.
Après une tentative ratée, le défenseur peut tenter **immédiatement** un abordage.
Si aucun des joueurs ne tente un abordage, le défenseur (qui effectuera le prochain déplacement) devra dégager son vaisseau.
En effet si l'éperonnage a été effectué de face, la route du défenseur est obstruée par le vaisseau de l'ennemi. Le défenseur peut, dans ce cas, effectuer tout ou partie de son déplacement en marche arrière (au ralenti).

7.4.4. Tenter un abordage:

Avant d'annoncer son intention d'aborder un navire, le joueur doit vérifier:
- que la trajectoire de son navire coupe sa cible;

** Les joueurs concernés doivent retrancher les pertes sur les fiches de navires correspondantes et placer le cas échéant (s'ils ont perdu des points "hommes de pont") un pion "pertes d'hommes" sur le navire.*





- que la valeur de l'angle, formé par l'intersection des deux trajectoires des vaisseaux, est inférieure ou égale à 60°. Utilisez l'angle de 60° de l'équerre (Figure 5);

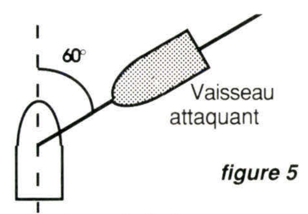


figure 5

- que la vitesse de déplacement de son navire est suffisante pour atteindre sa cible.

Ensuite le vaisseau attaquant se déplace jusqu'à toucher sa cible

Le navire doit maintenant opérer les manœuvres d'approche, même après un éperonnage ou un ratissage de rames.

Le joueur lance un dé. Il additionne au résultat le Facteur Tactique du pilote du navire. Si le vaisseau est équipé d'un "grappin transperceur", le joueur obtient un bonus de + 2. Si le total est supérieur ou égal à 8, la manœuvre d'approche est réussie.

En cas d'échec, la phase de "déplacements et combats" s'achève pour ce navire.

En cas de réussite, le vaisseau attaquant est placé bord à bord avec le navire défenseur.

Puis l'attaquant et le défenseur additionnent chacun de leur côté:
- le Potentiel de Commandement du pilote,
- le nombre de points "hommes de pont",
- le résultat d'un lancer de dé.

Soustraire le total du défenseur à celui de l'attaquant.

Si le résultat est:

négatif: la tentative échoue, l'attaquant perd 5 points "hommes de pont".*

0: la tentative échoue. L'attaquant perd 3 points "hommes de pont".*

+1 à +3: aucun camp n'obtient l'avantage. Chaque navire perd un point "hommes de pont".*

+4 à +6: la tentative réussit. Le défenseur perd 4 points "hommes de pont".*

+7 et plus: la tentative réussit. L'attaquant s'empare du navire ennemi en anéantissant tous les "hommes de pont" adverses.*

Dans le cas où un des combattants a perdu la totalité de ses points "hommes de pont", l'adversaire peut s'emparer du vaisseau.

S'il lui reste des "hommes de pont", le défenseur peut continuer l'abordage à son tour de jeu. Il n'a pas besoin de réussir une manœuvre d'approche.

S'il souhaite s'échapper, il doit d'abord détacher les grappins. Le joueur lance un dé. Sur un résultat de 3 et plus, le vaisseau se détache. S'il s'agissait de grappins transperceurs, le joueur doit lancer un dé et obtenir un résultat de 4 ou plus.

En cas d'échec le vaisseau est immobilisé (vitesse nulle). A son tour, le premier attaquant pourra choisir de continuer l'abordage. Il n'aura pas besoin de réussir une manœuvre d'approche. Il pourra aussi s'échapper, sans aucune difficulté.

Si l'attaquant rate ses manœuvres d'approche, le défenseur (qui effectuera le prochain déplacement) pourra dégager son vaisseau. En effet, si la tentative d'abordage a été effectuée de face, la route du défenseur est obstruée par le vaisseau ennemi. Le défenseur peut alors réaliser tout ou partie de son déplacement en marche arrière, au ralenti. Bien sûr, le défenseur peut continuer sa route et tenter à son tour un abordage, un éperonnage ou un ratissage de rames selon ses possibilités.

Conseil: lorsqu'un navire réussit un abordage, posez une allumette, en travers sur les deux pions navires. Pointez l'extrémité soufrée sur le navire attaqué.

7.4.5. Conséquence des dégâts sur les navires:

Dès que le score du blindage d'un navire est négatif, le vaisseau coule. Le joueur retire le pion de la table de jeu et écarte la fiche du navire.

Dès que le nombre de points "hommes de pont" a atteint zéro, le vaisseau passe en vitesse nulle. Il représente une proie facile pour l'ennemi qui peut tenter de s'en emparer.

Un vaisseau d'une même flotte peut amener des renforts au navire.

Il suffit de s'approcher le long du navire (comme pour un ratissage de rames, mais ici, il doit impérativement s'immobiliser) et d'annoncer un transfert d'"hommes de pont". Le joueur retranche alors le nombre d'"hommes de pont" sur la fiche du vaisseau qui donne les renforts. Il inscrit ensuite ce nombre sur la fiche du vaisseau qui les reçoit. Le joueur peut aussi choisir d'abandonner le vaisseau, tout en embarquant le pilote afin qu'il ne passe pas aux mains des ennemis.

7.4.6. Prise d'un navire:

Un joueur peut s'emparer d'un vaisseau ennemi dès que ce dernier ne possède plus de point "hommes de pont". Cette issue peut intervenir en deux occasions: lors d'un abordage ou après un tir de projectile.

Après un abordage, la prise du vaisseau est automatique. Après un tir de projectile, le joueur doit approcher un de ses navires près de la cible (comme pour un ratissage de rames, mais ici encore, il doit impérativement s'immobiliser). Le joueur peut choisir d'utiliser le vaisseau pour son propre compte ou de le saborder pour le rendre inutilisable.

Dans le premier cas, le joueur doit transférer des "hommes de pont" sur le vaisseau, comme précédemment. Le joueur peut utiliser le pilote ennemi, en réduisant son Potentiel de Commandement de moitié (arrondi au chiffre inférieur).

Si le joueur désire détruire sa prise, il lui suffit de retirer le pion du navire de la table de jeu, ainsi que sa fiche.

7.4.7. Fluctuation du moral des rameurs:

L'ambiance qui règne sur chaque navire va dépendre de la réussite des actions menées. Tout au long du tour de jeu, les joueurs doivent noter les fluctuations du moral des rameurs de chaque navire.

Réussir un abordage, sans s'emparer du vaisseau ennemi: + 3

Réussir un abordage, en s'emparant du vaisseau ennemi: + 5

Réussir un éperonnage, en causant des dégâts à l'adversaire: + 3

Réussir un éperonnage, en coulant le navire ennemi: + 5

Réussir un ratissage de rames: + 2

Rater un abordage, en subissant des pertes: - 6

Rater un éperonnage, en subissant des pertes: - 6

Rater un ratissage de rames, en brisant ses propres rames: - 4

Lorsque le moral baisse, les rameurs ont tendance à se mutiner.

En aucun cas le moral des rameurs ne peut dépasser son score initial.

8. Evénements:

Durant cette phase, les événements suivants peuvent se produire:
- Mutinerie,
- Blessure ou mort des pilotes,
- Progression des talents de pilotage.

8.1. Mutinerie

A la fin du tour de jeu, pour chaque navire dont le moral des rameurs est inférieur ou égal à 4, les joueurs lancent un dé.

Ils ajoutent le moral des rameurs au résultat. Si le total est inférieur ou égal à 7, les rameurs déclenchent une mutinerie.

Le pilote du navire peut tenter de mater les mutins. Pour cela, le joueur lance un dé. Si le résultat est inférieur ou égal à son score de Potentiel de Commandement, la mutinerie est matée. Le moral des rameurs remonte de 3 points.

En cas d'échec, le joueur place un pion "mutinerie" sur le navire.

Durant le (ou les) tour(s) où les rameurs sont mutinés, le navire est immobilisé. Si un navire ennemi tente un éperonnage sur un tel vaisseau, on considère que le moral des rameurs est nul. Si un navire ennemi tente un abordage sur ce même vaisseau, on ne comptabilisera pour celui-ci que la moitié des "hommes de pont" (arrondi au chiffre supérieur).

Le pilote pourra tenter à nouveau de mater les mutins aux tours "événements" suivants. Alors, en cas de réussite, le joueur ôtera le pion "mutinerie".

8.2. Blessure ou mort des pilotes.

Chaque pilote d'un navire sur lequel a été posé, lors du tour de jeu, un pion "pertes d'hommes" ou un pion "mutinerie" est concerné par cette phase.

Pour chacun, les joueurs lancent deux dés. Sur un résultat de 11 ou 12, les joueurs relancent un dé. Ce dernier dé indique le nombre de tours de jeu (1, 2, 3, 4, ou 5) durant lesquels le pilote est soigné pour ses blessures.

Pendant ces tours, ses caractéristiques (facteur tactique et potentiel de commandement) sont annulées.

Si les joueurs obtiennent 6 à ce dernier lancer, le pilote est mort. Le navire est désormais dirigé par un pilote dont les caractéristiques sont nulles. Si ce pilote était l'amiral, le joueur a perdu la partie.

A la fin de cette phase les joueurs retirent les pions "pertes d'hommes" de leurs navires.

8.3. Progression des talents de pilotage.

Pour chacun des pilotes ayant réussi un éperonnage, ou un ratissage de rames causant des dégâts au navire ennemi, le joueur lance un dé. Sur un résultat de 5 ou 6 le joueur augmente le Facteur Tactique du pilote de un point.

Pour chacun des pilotes ayant réussi un abordage, ou résisté à un éperonnage (causant des dégâts à l'ennemi), le joueur lance un dé. Sur un résultat de 5 ou 6 le joueur augmente le Potentiel de Commandement du pilote d'un point.

Les pilotes ayant remplacé des commandants morts au combat peuvent, de la même manière, tenter d'acquérir des points dans ces caractéristiques, et ainsi débuter une exceptionnelle carrière!

9. Gain de la partie.

Un joueur est déclaré vainqueur lorsque l'amiral ennemi est mort ou fait prisonnier.

L'amiral peut mourir après un combat causant une perte d'hommes. (Voir phase "Evénements").

L'amiral est fait prisonnier lorsque l'ennemi s'empare de son vaisseau. (Voir paragraphe "Prise d'un navire").

10. Variantes:

10.1. Les parties à 3 ou 4 joueurs:

Munissez-vous d'un second *Jeux & Stratégie*, invitez vos ami(e)s pour un affrontement aussi stratégique que diplomatique... à condition de disposer d'une table suffisamment grande!

Pour distinguer les flottes, vous pourrez colorier la case blanche qui figure sur chacun des pions de navires.

10.2. Dans les jeux de rôle:

Vous pouvez inclure une partie du *Dernier Amiral* dans un scénario de jeu de rôle, les personnages conduisant chacun un vaisseau, le maître de jeu conduisant une flotte adverse.

10. 3. Les campagnes:

Les trésors pourront vous permettre de rééquiper votre flotte afin de repartir vers de nouvelles conquêtes! Mettez-vous d'accord sur l'importance du trésor ainsi que les coûts d'achat des nouveaux navires et de leurs équipements. (Munissez-vous alors d'un second *Jeux & Stratégie*!).

PIERRE-BERTRAND DUCARROIR

**Les joueurs concernés doivent retrancher les pertes sur les fiches des navires correspondantes et placer un pion "pertes d'hommes" sur le navire.*

VOUS TENEZ ENTRE VOS MAINS FEBRILES LE PREMIER CAHIER MICRO MENSUEL DE J&S. SI, GLOBALEMENT, VOUS RETROUVEREZ DANS CES PAGES TOUTES LES RUBRIQUES QUI ONT FAIT VOTRE JOIE BIMESTRIELLE, S'Y INTRODUISENT QUAND MEME DE SUBTILS CHANGEMENTS. UNE DISPARITION D'ABORD, CELLE DU PROGRAMME EN BASIC: IL DEVENAIT IMPOSSIBLE EN UNE PAGE DE PROPOSER UN LISTING PERFORMANT, COMPARE AUX JEUX VENDUS POUR UNE BOUCHEE DE PAIN AU COIN DE LA RUE. A LA PLACE DU BASIC, VOUS BENEFICIEREZ D'UN PETIT COUP DE POUCE REGULIER DANS VOS JEUX PREFERES, SOLUTIONS PARTIELLES, PLANS OU "POKES" PAR EXEMPLE.
L'AFFREUX BUG DAMNE, QUI HANTE CES COLONNES, EST FRIAND CONSOMMATEUR DE JEUX D'ARCADE, C'EST POURQUOI VOUS RENCONTREREZ PLUS SOUVENT QU'AU PASSE CE GENRE DE DENREE DANS NOS SELECTIONS. OSEZ DIRE QUE VOUS NE CEDEZ JAMAIS AU PLAISIR PASSAGER D'UN CASSE-BRIQUES! NOUS N'EN NEGLIGERONS PAS POUR AUTANT LES JEUX DE REFLEXION ET LES GRANDS CLASSIQUES.
ET SURTOUT N'OUBLIEZ PAS: J&S TOUS LES MOIS, C'EST DEUX FOIS PLUS DE JEUX TESTES QU'AUPARAVANT. VOS REMARQUES ET AUTRES COURRIERS SONT PLUS QUE BIENVENUS: A BIENTOT.

SONDAGE J&S 88

Meilleur jeu de rôle:
1. *Dungeon Master*
2. *Fer et Flamme*
3. *Ultima* (la série)

Meilleur jeu d'aventure:
1. *Le Manoir de Mortevielle*
2. *L'Intrus*
3. *Meurtres en série*

Meilleur classique:
1. *Chess Master 2000*
2. *Dames 3D*
3. *Go*

Meilleur simulateur:
1. *Flight Simulator II*
2. *Gunship*
3. *The Hunt for Red October*

Meilleur jeu d'arcade:
1. *Star Wars*
2. *Beyond Dark Castle*
3. *Bubble Ghost*

Meilleur wargame:
1. *UMS*
2. *Ancient Art of War*
3. *Balance of Power*

Sublime inclassable:
1. *Sentinel*
2. *Explora*
3. *L'Arche du capitaine Blood*

Logiciel préféré:
1. *Dungeon Master*
2. *Sentinel*
3. *Flight Simulator II*

Vous l'attendiez, le voilà. Sous la haute présidence de Bug Damné, nous avons procédé au dépouillement du grand concours-sondage *Jeux & Stratégie* auquel, chers lecteurs, vous fûtes extrêmement nombreux à répondre. Analysons brièvement ces résultats.

D'abord, ils ne sont guère surprenants. Les gagnants sont des hits universels dont nous avons longuement parlé. Un immense vainqueur écrase tout le monde: *Dungeon Master*, meilleur "jeu de rôle" et "logiciel préféré".

Deuxième constatation, les petits Français sont bien placés, ce qui est un encouragement à une des nations les plus créatives en matière de jeux. Se distinguent *Le Manoir de Mortevielle*, *Explora*, *L'Arche du capitaine Blood* ou encore *Bubble Ghost*. Cocorico!

La bataille a fait rage, c'est bien normal, chez les wargames: *UMS* l'emporte finalement, mais ses deux compagnons de podium se suivent d'un hexagone.

Moins de suspens, en revanche, dans le "sublime", où *Sentinel* fait apparemment l'unanimité. Dans ce classement, nous avons indiqué les trois premiers de chaque catégorie.

Vu le nombre élevé de bonnes réponses, il a fallu procéder à un tirage au sort: heureux élu, Camille CHANAVAT, domicilié à Saint-Genis-Laval, dans le Rhône, qui emporte l'*Atari ST* promis au vainqueur. Bug Damné lui adresse ses félicitations, et remercie tous ceux qui ont répondu à l'appel.

EN BREF...

■ 44 ANS APRES...

les Américains débarquent en France!

"Remue-méninges" dans les états-majors du ludiciel: les poches gonflées de dollars, des hordes de Yankees envahissent l'actualité. Deux grosses armées, non plus alliées mais rivales. Broderbund (n° 2 aux Etats-Unis) conclut avec Loriciels un accord de diffusion en Europe: une belle marque de confiance accordée au petit chat. Epyx (n° 4 outre-Atlantique) fusionne, lui, avec Infogrames. Une énorme puissance financière alliée à un des éditeurs les plus inventifs: reste à souhaiter que l'argent ne prenne pas le pas sur la personnalité... But officiel pour Epyx et Infogrames: préparer la révolution du CD-Rom.

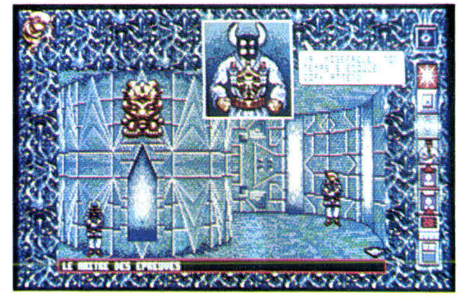
■ NAUFRAGE SUR UNE MER CALMEE:

France Image Logiciels disparaît

FIL était un des leaders en France dans l'édition-distribution de logiciels: associé à Thomson, fabricant de matériel, et à la puissante mutuelle d'achat des instituteurs, la CAMIF, on pensait que FIL ne casserait jamais. Hélas, le marché Thomson s'est épuisé, FIL a fait de mauvaises affaires. Et la CAMIF, lasse de payer les pots cassés, s'est retirée. Résultat: liquidation judiciaire de FIL à la mi-décembre. Logifil, la filiale de distribution du défunt géant, excite bien des convoitises: sur les rangs des repreneurs éventuels, on cite Guillemot International Software, SFMI, ou encore l'anglais Maxwell. La distribution au sein des magasins Nasa a déjà été acquise par une filiale fondée par Loriciels et Innélec: Lorinn. Affaire à suivre...

■ ERE INFORMATIQUE

Dans la plus pure lignée de la gamme Exxos, *Temple of Flying Saucers* propose une aventure



dans une curieuse civilisation, à mi-chemin entre *Donjons & Dragons* et *Star Wars*... Pour *Atari ST*, *Amiga*, *PC* (249F) et *Amstrad CPC* (220 F).

Et plus traditionnel, *Billiard Simulator*, trois boules et trois dimensions, beau et très réaliste. Pour *PC*, *Atari ST*, *Amiga* et *C64*: 299 F).

A noter la sortie du célèbre *Captain Blood* sur *PC* (290 F) et *Amiga* (350 F).

■ LORICIELS

Un nouveau jeu de rôle, *Zone*, qui comme son nom l'indique louche beaucoup vers un univers loubardesque, version française de *Mad Max.*: aventure post-apocalyptique dans un monde dévasté comme un estomac le Premier de l'An. A première vue, le graphiste n'est pas à la hauteur du scénario, dommage... (sur *PC*).

Ceux qui s'ennuient chez leur coiffeur vont se réjouir : Loriciels implante des consoles, mi-jeu mi-pub chez Hairy's Son. Déconseillons quand même les mouvements brusques...

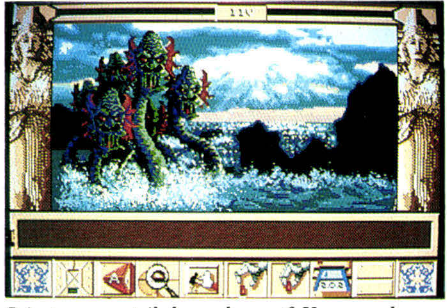
■ MICROIDS

Sortie imminente de *Eagle Rider*, aventure dans les espaces insondables et bleutés de la galaxie.
Highway Patrol est une course poursuite en 3D. Un plus: une carte routière livrée avec le logiciel permet de mieux se repérer (sur *CPC*).
Et, déjà disponible, *Chess Worker*, qui n'est pas un jeu d'échecs mais une base de données, sur laquelle nous reviendrons plus longuement (995 F, pour *PC* et compatibles).

■ INFOMEDIA

Explora II: enfin la suite!

"...Y'a pas, mon p'tit Meussieur, c'est l'carbu qu'est déréglé. Le moulin du chronotruc a surconsommé et vous êtes à court de coco..." "Mais vous n'y pensez pas! Je dois rentrer au XXe siècle et toutes les stations-service sont fermées dans cette partie de l'Espace-Temps!"



Jojo trouvera-t-il du carburant? Vous seul pouvez répondre en jouant à *Explora II: Le Retour*, encore plus beau, encore plus grand (fin janvier sur vos écrans *Atari ST*).
Infomédia vous propose en plus de devenir une *Rock Star*: un soft dont, vous l'avez compris, la musique est l'idée forte.

■ SILMARILS

Testés pour vous le mois prochain: *Targhan* (sortie en février) et *Madshow*, qui ne devrait pas engendrer la mélancolie.

■ TITUS

Le renard affute ses crocs sur *MacIntosh*: *Xerion* est sans doute le premier casse-briques à tourner sur *MacII* couleur. Pour les amateurs fortunés d'*Arkanoïd*.

■ INFOGRAMES

La musique originale et magnifique de *La Quête de l'oiseau du temps* (voir *J&S* n°54), signée Charles Callet, sort de l'ordinateur pour tourner sur vos platines (45 tours). Une première! Le logiciel est disponible depuis fin décembre. Test dans *J&S* n° 56. *Tintin* aura lui aussi débarqué sur la Lune. Hergé est-il trahi? "*Il ne manque pas un carré sur la fusée*", jure Infogrames. Suite au prochain numéro.

■ UBI SOFT

Tandis qu'*Iron Lord* (aventure médiévale et prometteuse...) se fait attendre (sortira-t-il un jour de son château ?), *B.A.T.*, dont nous annoncions en grande pompe la sortie de l'hyperespace, devrait se trouver sur les rayonnages de vos revendeurs favoris depuis le 18 janvier (299 F pour *Atari*, avec une carte spéciale "Son Spatial" révolutionnaire). Relisez donc les n° 53 et n° 54 de *J&S*, et sus à l'infâme Vrangor. Ne vous découragez pas en cas d'échecs répétés: Bug Damné promet de vous venir en aide. Deux nouveautés encore: *Skateball*, hockey sur glace futuriste et *Final Command*, aventure SF.

■ BRITISH TELECOM/RAINBIRD

"Un poisson rouge s'ennuyait dans son bocal" : thème ravissant, aventure passionnante, c'est *Fish* et c'est tout en anglais (pour *Amiga* et Atari). Prévus pour février, *Verminator*: quelque part entre Tolkien et Lewis Caroll et, encore plus étrange, comme le nom l'indique, *Weird Dreams*, une aventure surréaliste, sur les rivages inexplorés de l'inconscient paranoïaque...
Enfin, bonne nouvelle, *Star Glider II* et *Star Trek* sortent sur *PC*.

■ MAGIC BYTES

Venus et à venir d'outre-Rhin, toute une série de réalisations à première vue séduisantes: *The Paranoïa Complex*, arcade-labyrinthe dans un monde névrotique drôlement terrifiant, *Tom & Jerry*, histoire bien connue d'un chat et d'une souris (animation soignée), *USS John Young*, simulation fort belle du pilotage d'un destroyer US en eaux dangereuses.

■ COBRA SOFT

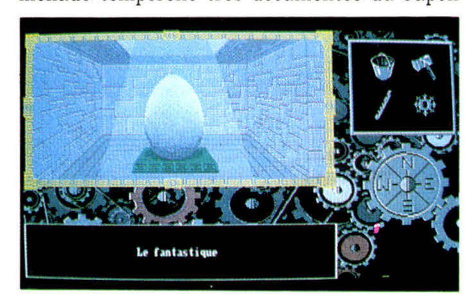
Nouveau soft prometteur: *Meurtre à Venise* (rien à voir avec Visconti...). On y retrouve le délicieux sens du détail qui fait des enquêtes Cobra des jeux à part, avec en prime une passionnante visite du Grand Canal (sur *Atari ST*, *Amiga*, *PC* et *Amstrad CPC*: 249 F). Une série inspirée des *Meurtres* sera d'ailleurs exportée aux USA sous la marque Mindscape.
Sortie prochaine d'*Action Service: la mission*, la suite pleine de bruits (pan) et de fureur (ouille) de la séquence d'entraînement.

■ PRESTASOFT

"Mon Dieu! Déjà un quart de siècle...", se dit-il en s'endormant. Et il rêvait qu'il retournait en enfance enquiquiner ses pauvres parents. Qu'il s'essayait à la Travoltomanie au Night-Club, pour impressionner Suzette... *Dreamland* est le premier soft inspiré par Marcel Proust et sa célèbre madeleine. Et en plus, ça bouge et c'est drôle!

■ LEGEND SOFTWARE

Saluons leur venue: Legend Software, basé à Rennes, est une jeune équipe pleine d'ambitions. Comme le nom de la société l'indique, LS s'attaque aux jeux d'aventure à base historique. Premier produit, *Les Portes du temps*: une promenade temporelle très documentée du Japon



médiéval aux pyramides incas (sur *Atari ST* et *Amiga*). Legend Software propose en plus *Skyx*, arcade-jeu de rôle mâtinée de stratégie...

■ DELPHINE SOFTWARE

Encore des petits nouveaux, parisiens cette fois. Deux productions 100% arcades pour se lancer: *Bio Challenge* (un robot tente de retrouver figure humaine) et *Castle Warrior* (un méchant sorcier empoisonne le papa d'un barbare: fiston tente de trouver l'antidote). Distribution par SFMI.

■ LANKHOR

Tandis que *Le Manoir de Mortevielle* parle sur *PC* (249 F) et *CPC* (199 F), le célèbre *Troubadour* (voir *J&S* n° 53) chante maintenant sur *Atari ST* (129 F). A sortir: *Raiders* joue avec la Bourse. *Genius* propose un mignon petit robot qui doit trouver la sortie de son vaisseau, en 3D. *Vroom* est une simulation de Formule 1 qui devrait, disent ses auteurs, détrôner *Out Run* et *Turbo Cup* au hit des fanatiques du champignon.

■ GREMLIN (US GOLD)

Federation of Free Traders (FOFT) renoue avec la grande aventure spatiale: thème très semblable à *Elite*, mais après 15 mois de programmation, on peut s'attendre à quelque chose de grand... A suivre, fin janvier, sur *Atari ST* et *Amiga*.

■ MELBOURNE HOUSE

Tolkien, énième come-back. Suite de *Lord of The Rings*, voici *War in The Middle Earth*. Il vous faudra réunir sous votre bannière de quoi défaire Sauron de Mordor. Vaste programme.

■ MICROPROSE

Coup de tonnerre dans le micro. *F19*, l'avion furtif de l'US Air Force survole enfin nos *PC* (entre 400 et 450 F). *"Brêlez-vous solidement au n° 56 de J&S, TRRRES!"*, comme dirait Laverdure.
Test complet (et solutions...) du très beau *Times of Lore* dans nos prochains numéros. Les accros de *Hunt for Red October* qui nous harcèlent de questions ne peuvent ignorer que le soft est une adaptation de l'excellent roman de Tom Clancy, *Octobre Rouge*, paru aux Editions Albin Michel (ainsi que *Tempête Rouge*, adapté par Microprose sous son nom originel: *Red Storm Rising*).

■ KIT DE TELECHARGEMENT

Le kit (un câble et une disquette, 99 F), un minitel, un *CPC* Disk: tapez 36-15 AMCHARGE et vous aurez accès à une ludothèque de centaines de titres. Acheter ou louer un logiciel revient au prix de la communication: en gros 15 F. *Amstrad* relance sa machine, les éditeurs leurs jeux périmés, les joueurs accèdent à l'Infini: tout le monde est content (chez tous les revendeurs *Amstrad*).

■ PUBLIC DOMAIN SOFTWARE

Edités par Rhône-Poulenc-Systèmes, voici réunis plus d'une cinquantaine de softs, utilitaires ou jeux, destinés au *Macintosh*, vendus au poids de la disquette: 500 F!
Deux jeux d'aventure recueillent notre attention: *Egyptian Scarab of Râ* et *The Would Be Gentleman*. Le premier est un labyrinthe type *Dungeon Master*, le second simule l'ascension sociale d'un bourgeois-qui-voudrait-devenir-gentilhomme (Molière a écrit là-dessus un excellent jeu de rôle). C'est surprenant de crédibilité historique... Deux bons petits softs pour trois fois rien.

4ème festival International des jeux

CANNES
Palais des Festivals
17-26 février 1989

BRIDGE
DAMES
ÉCHECS
SCRABBLE®
SKAT
BELOTE
JEUX DE RÔLES
BACKGAMMON
GO
TAROT...

Ouvert à tous

DES ÉVÉNEMENTS TOUS LES JOURS :
- **G.M.A., TOURNOI DES GÉNÉRATIONS**
- **COUPE INTERCONTINENTALE DE DAMES,**
- **CHAMPIONNAT D'EUROPE DE SKAT,**
- **JEUX DE RÔLES GRANDEUR NATURE, ETC.**

SOIRÉE D'OUVERTURE : 17 FÉVRIER A 20 h 30.
ROCK EN CHAMBRE AVEC CATHERINE LARA.



SPECTACLES • TOURNOIS • DÉFIS • CHAMPIONNATS
STAGES • INITIATION • DÉMONSTRATION

RSCG

POUR TOUTES INFORMATIONS, PROGRAMME, DOTATIONS, INSCRIPTIONS, FORFAITS,
Direction Générale du Tourisme de la Ville de Cannes
B.P. 262 - 06400 CANNES - Tél. : 93.39.01.01

AIR INTER SNCF habitat





Groupe sorbonne

ELITE: LE MICRO ET L'INFINI

POURQUOI ELITE, LE JEU DU COMMERCE INTERGALACTIQUE, SIX ANS D'AGE, EST-IL NOTRE PREMIERE MICROSTAR? DEUX RAISONS: PARCE QUE SON ADAPTATION SUR 16 BITS ETAIT ATTENDUE DEPUIS UN LUSTRE, PARCE QUE LE JEU, COMME LE PUR MALT, BONIFIE AVEC L'AGE.
ELITE FAIT QUASIMENT L'OBJET D'UN CULTE OUTRE-MANCHE; IL EUT ETE DOMMAGE DE NE PAS LUI RESERVER LA PLACE QU'IL MERITE, D'AUTANT QUE LE MANUEL EST MAINTENANT TRADUIT EN FRANÇAIS.



Thargoïd à midi!

Sous des apparences austères bat le cœur d'un grand jeu. De prime abord, c'est tristounet. La musique et le son sont indignes, n'en parlons plus.
Après avoir quitté la station spatiale (type *Coriolis*, version hexahédrique de la station orbitale de *2001, L'Odyssée de l'espace)*,on se jette sur un disque verdâtre, censé figurer une planète, sur laquelle on ne peut pas atterrir (c'est même très déconseillé d'essayer...). Un premier conseil: abandonnez la souris, emparez-vous du joystick. Et c'est parti. Quelques évolutions maladroites autour de la station vous



Un cargo"Anaconda"quitte la station "Coriolis".

apprendront les rudiments du pilotage et le maniement du *Cobra MkIII*, votre tas de zinc intergalactique. Vous le chérirez bientôt autant que la 2CV6 qui vous attend à la fourrière.
Après avoir contribué par votre maladresse à renflouer les chantiers spatiaux de Saint-Nasa, vous apprendrez à combiner votre rotation avec celle de la station et à rentrer au bercail sans d'autre casse qu'un écran énergétique éborgné. Comme toutes les stations sont les mêmes, vous obtenez ainsi votre permis de pilote, le vol en hyperespace n'étant qu'une formalité.

Au nom de la loi

Le pilotage, la vision 3D des vaisseaux qui vous entourent, l'ergonomie du tableau de bord (tous les instruments servent!) sont déjà un régal. Les combats semblent un ballet coloré, et le capitaine intrépide y prend vite goût. Après avoir joué (par curiosité) les pigeons d'argile, le pilote moyen apprend vite qu'on ne tire pas impunément sur tout ce qui bouge sous peine de graves ennuis.
Car la Loi est un paramètre du jeu: votre vaisseau est répertorié au fichier local de la police de l'espace. La moindre infraction (tir au cargo, transport de denrées illicites telles qu'armes, narcotiques ou esclaves) attire les *"Viper"* poulagas comme la fin du mois le découvert. C'est inévitable. Semblables aux huissiers de justice ou aux créanciers, les flics sont plus nombreux et mieux armés que vous (tout du moins au début). Mieux vaut donc conserver un casier vierge (*"Clean Status"* à l'écran).

Par la suite, le naturel traversant au galop l'hyperespace, rien n'empêche de devenir plus sinistre malfrat que Henry Morgan ou Barbe-Noire. Vous serez *"Offender"* puis, pis encore, *"Fugitive"*, et votre tête vaudra plus cher que votre cargaison.

Car le but du jeu, hormis celui d'échapper aux pirates (assoiffés de sang) et aux flics (plus tenaces que Columbo), est quand même de faire du commerce.

De l'offre et de la demande

Les planètes sont répertoriées dans la mémoire du vaisseau, consultable à tout moment. On peut ainsi, avant de s'y rendre, connaître leurs caractéristiques de base: niveau de technicité, statut politique (dictature, démocratie, anarchie...), population locale (humanoïdes ou extra-



Encereso, patrie des Lézards Baveux.

terrestres) et spécialités (crus vinassiers ou soleil de plomb). En exploitant ces données, le commerçant habile acquiert autant d'indices sur les bonnes affaires à réaliser.
Chaque système planétaire (il y en a deux mille sur huit galaxies!) obéit à la loi de l'offre et de la demande sur un certain nombre de denrées (dix-huit), telles que matériel informatique, alcools fins, métaux bruts ou précieux, aliments en vrac, esclaves, etc.



Attention, l'achat de stupéfiants est illicite!

Exemple de transaction: acheter de la nourriture sur une planète agricole pauvre X (pour une bouchée de pain) et la revendre (avec bénéfice) sur une planète industrielle riche Y. Puis réinvestir dans l'achat de matériel informatique sur Y pour le revendre (avec bénéfice) sur X, cruellement sous-développée. Hop!

Comment dépenser ses sous?

Il n'y a pas, hélas, dans *Elite*, de Centre Spatial des Plaisirs Vénaux pour assouvir les justes pulsions des VRP intergalactiques. A quoi sert alors de gagner de l'argent? A équiper votre vaisseau.



12 heures de jeu pour acquérir l'équipement du "Végan Malouin"!

Car le *Cobra MkIII* est encore moins équipé, à l'acquisition, qu'une 205 bas de gamme. C'est à peine si les sièges sont rabattables...
Heureusement, à partir d'un certain niveau technologique de la planète voisine, les stations *Coriolis* sont parfaitement achalandées et proposent, à défaut d'autoradio, tout un choix d'équipements: le "*Docking Computer*" ou "ordinateur de parking" permet, par exemple, de rentrer automatiquement dans les stations, sans passer par la phase dite "Beau Danube Bleu", immortalisée par le film de Stanley Kubrick, mais coûteuse en vaisseaux et en temps perdu. Moins cher mais tout aussi nécessaire: le "*Fuel Scoop*", ou "râclette à coco". Conçu pour ramasser du carburant en rasant les protubérances solaires, le "*Fuel Scoop*" sert aussi (et surtout) à récupérer dans l'espace tout un tas d'objets utiles, tels que débris en tout genre, épaves désertes et, accessoirement, cargaisons de vaisseaux préalablement désintégrés par vous et par mégarde (*"C'est un incident regrettable, Meussieur le Mutant!" -"Vous avez les papiers du véhicule ?"*)...
Bien entendu, on peut équiper son vaisseau d'engins plus directement dédiés à l'extermination des Hostiles en milieu anaérobie, tels que missiles (de type "Tire et Oublie", avec verrouillage sur cible) ou lasers supplémentaires. La survie de l'intrépide commerçant de l'espace en dépend surtout aux abords des planètes où règne, suprême horreur, l'anarchie.

Nous entrerons dans la carrière...

Commerçant dans la plus pure lignée des *Fondations* d'Isaac Asimov ou des *Dune* de Frank Herbert, pirate à mi-chemin entre Han Solo et Errol Flynn, trafiquant d'esclaves, chasseur de prime comme Lee van Cleef ou explorateur galactique, *Elite* offre, au seul goût du joueur, une infinie variété de rôles prenants, avec montée en grade progressive du stade "*sans défense*" à celui d'"*Elite*". Il va sans dire que l'ascension vers le sommet est lente et que Guynemer lui-même serait, au vu de toutes ses victoires, à peine considéré comme un débutant.
Faute de personnage à développer physiquement, c'est un peu le vaisseau qui sert de dérivatif. On s'y attache de plus en plus, on souffre de le voir endommagé, de voir se disperser dans le vide tous ces équipements coûteux, fruits de tant d'heures passées à trafiquer du yaourt 0% entre des planètes de troisième zone.
Bien entendu, pour épargner au joueur les envies suicidaires qu'on prête aux habitués de *Donjons* après la mort de leurs personnages favoris, *Elite* permet à tout moment de sauvegarder utilement l'acquis. Conseil: sauvegardez votre partie après chaque transaction. Si les aléas de la navigation spatiale, ou si les terribles Thargoïds vous réduisent en pièces détachées, vous pourrez, moyennant une petite perte de temps, revenir tenter votre chance avec véhicule et cargaison, sans repasser par la case départ.
Mieux: le vaisseau peut être équipé, contre moult crédits, d'un canot de sauvetage, assorti d'une assurance tous risques. En cas de destruction de votre navire, le canot vous raccompagne à la station spatiale la plus proche où vous retrouvez miraculeusement un vaisseau semblable à l'ancien, perdu corps et âme quelques instants plus tôt. Si vous conservez votre cash, la cargaison, elle, n'est pas remboursée: les assureurs ne sont pas fous. Petit détail: retrouver un vaisseau neuf a un effet secondaire non négligeable. Etant donné que la police vous identifie grâce à la signature infrarouge de

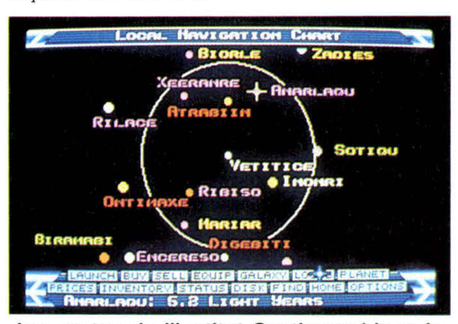


Bug Damné achète un canot de sauvetage.

votre vaisseau, en changer revient à remettre votre compte-crime à zéro, de passer du stade de gibier de potence à celui d'agneau qui vient de naître!

2 000 mondes à part

Elite est réellement un univers, avec ses habitants, ses us et coutumes, son folklore techno-naïf, pittoresque et si sympathiquement "british". La notice de jeu est un festival du genre, rempli d'"*esbugneurs de roucougne à double rétrozingueur intégré et freinage optronuminique à inverseur Mk2"*.

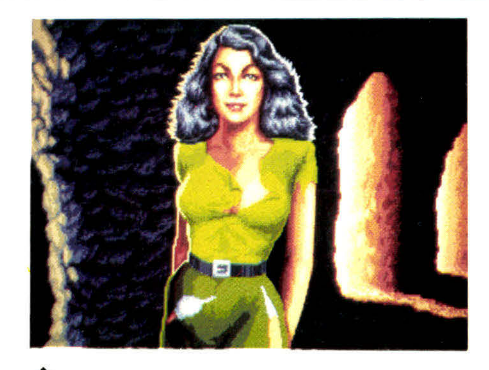


Les cartes de l'Institut Spatiographique Interplanétaire sont réputées pour leur précision.

Visiter les huit galaxies du jeu prendra du temps, sans aucun doute. On regrettera cependant de ne rencontrer que des vaisseaux spatiaux, de ne pas savoir le nom de tel ou tel pirate, de tel ou tel marchand rival... Finalement, qu'ils soient laids ou beaux, les extraterrestres habitant les planètes n'ont guère d'influence sur le jeu. Il manque à *Elite* cette chaleur venue d'ailleurs qui habitait, pour ce point particulier, *L'Arche du capitaine Blood* (voir *J&S* n° 50) On se prend à rêver de ce que donnerait un croisement des deux....
Mais jeu aux possibilités infinies, *Elite* se prête particulièrement bien aux échanges d'infos entre joueurs. Bug Damné, qui tente, lui-même, à bord du *Vegan Malouin*, de ressusciter le commerce triangulaire entre Proxima, Tau Ceti et la bonne vieille Terre, vous fera part prochainement de ses expériences.

FICHE TECHNIQUE
Edité par Rainbird, chez tous les revendeurs.
Type: aventure/arcade.
Disquette pour Atari ST, PC et compatibles (225F), Amiga (245F).
Ecran en anglais, manuel en français.





Lana Turner? Loretta Young? Ava Gardner? Jane Barnsdorff.

"Grosse Katastrophe!" Les Nazis sont dans la lune...

ROCKET RANGER

Edité par Cinemaware, diffusé par Ubi Soft

Type : aventure/arcade
2 disquettes pour Amiga (309F)
En anglais (écran) et français (doc).

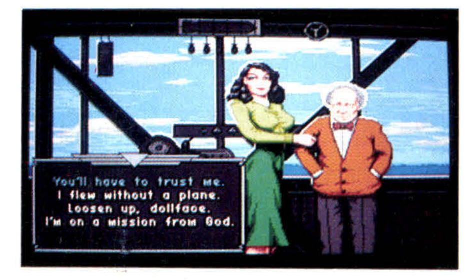
"1940: les nazis ont mis au point une arme secrète qui leur offre la maîtrise du monde. Un seul homme peut les empêcher d'y parvenir: VOUS ! Car vous êtes (tatsoin) *le Rocket Ranger!!!"*

Quel ravissement pour les sens que cette superproduction ! Là, sous nos yeux éblouis revit une des plus belles périodes du cinéma hollywoodien, 1941-1947: l'Amérique en plein fantasme victorieux.

Rocket Ranger pourrait aussi être un film de Steven Spielberg : on retrouve dans le jeu tout l'humour volontairement désuet des *Aventuriers de l'Arche perdue*, l'abominable officier SS, la fille du prof pulpeuse à souhait (*"N e la touche pas, immonde cloporte ! " -"Ach, fous êtes krand filou, Rocket Rancher, ah, ah, ah!"*), les décors années 40 revus par les *serials* et par la bande dessinée (*Buck Rogers, Super Man, Flash Gordon* alias *Guy l'Eclair* dans *L e Journal de Mickey...*). le tout pimenté de clins



Un réseau d'espions à gérer attentivement.



Herr Professor et fifille à bord du Zeppelin.

d'oeil référencés et faussement naïfs: ah! le sigle de la *RKO*, quand RR appelle au secours...

Le jeu lui-même est une succession de morceaux de bravoure, d'arcades plus réussies les unes que les autres. Attention ! c'est drôle mais très difficile, ce qui promet une longue survie au jeu: on n'en finit pas de découvrir de nouveaux tableaux...

Mais tout n'est pas qu'arcade : RR dispose d'un réseau d'espionnage qu'il faut mettre en place, pour localiser les bases nazies. A vous de choisir la mission de vos hommes : au choix, faire du renseignement pur, ou bien organiser la résistance, ce qui rajoute quelques délais dans l'accomplissement de la mission. A savoir : effacer la vermine nazie de la face du Globe.

Pour y parvenir, quelques trucs.

Une des arcades les plus difficiles au premier abord est celle qui consiste, dit-on dans le jeu, *"à expédier en enfer les rejetons de Goering"*. Simple: positionnez le RR au milieu de l'écran, visez le premier avion et feu à volonté: les Messerschmitt se précipiteront sur le rayon avec un enthousiasme suicidaire réjouissant.

Economisez vos agents: c'est en localisant la principale des bases nazies, puis en y organisant la résistance que vous obtiendrez le précieux Lunarium si utile pour voler. En quantité cosmique!

Inutile de revenir sur les lieux de son crime pour acquérir des pièces de fusées: après le combat rituel, assez facile, contre la sentinelle, vous trouverez dans la base...des sous-vêtements féminins! Et il a été impossible, malgré tous nos efforts, de les offrir à Jane Barnsdorff: tout ça pour rien...

Le charme vient essentiellement des références historiques connues de tous (la lutte contre le 3e Reich). Ici les méchants n'ont pas besoin d'être présentés. Et quelle grande mission que de préserver la Terre des horreurs nazies: le jeu en est presque transcendé... *Defender of The Crown*, puis *Rocket Ranger*: Cinemaware défend avec talent les causes les plus nobles !

Pour les cinéphiles, ou pour ceux qui seront séduits par le jeu, une petite filmographie:

- *Agent invisible contre Gestapo* (*Invisible Agent*), de Edwin L. Marin, 1942: le fils de l'Homme invisible contre Himmler!

- Le Mystère de Tarzan (*Desert Mystery*), de William Thiele, 1943: l'homme-singe et Cheetah refusent l'implantation d'une base nazie dans leur jungle. Quelquefois, au hasard d'un ciné-club...

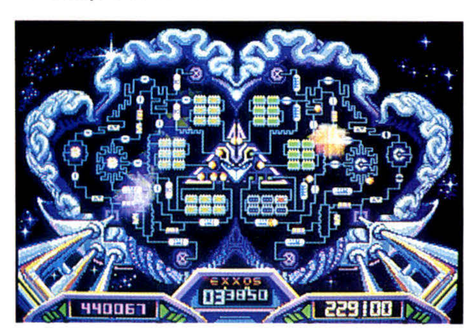


L'ignoble SS Leermeister a le contact électrique.

Son: 8/10	Graphisme: 10/10
Animation: 8/10	Originalité : 7/10
❤ 1 2 3 4 5 6 7 8 9	10

PURPLE SATURN DAY

Edité par Ere Informatique/Exxos, diffusé par Infogrames/Equidis
Type : arcade
Disquette pour Atari ST, Amiga, PC (249F), AppleII GS, C64/128, Spectrum. Amstrad CPC à paraître.
En français et exxossien



9/12/124, Saturne. "Eh bien, c'est encore un Croolis (Var) qui remporte cette finale des Jeux de Saturne, pour la 3e fois consécutive, c'est la joie sur Mastochok et la déception ici. Pas trop triste, Georges ?"
"C'est bête, j'étais en tête sur la dernière porte au "Ring Pursuit", mais j'ai emplâtré un astéroïde au dernier moment, c'est vraiment pas de pot..."
"Bravo quand même, Georges. Bravo aussi à Didier Bouchon pour ces images magnifiques et merci à Exxos pour cette réalisation splendide tout au long des quatre épreuves. ATA ATA HOGLO HULU, à vous Gérard."

Son: 7/10	Graphisme: 9/10
Animation: 8/10	Originalité : 8/10
❤ 1 2 3 4 5 6 7 8 9	10

DRILLER

Edité par Incentive Software, distribué par US Gold
Type: arcade/aventure
Disquette pour Atari ST (185F), Amiga (255F)
En anglais



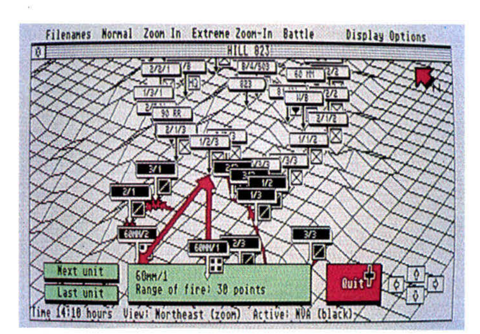
Thème classique: pilote d'un char futuriste, vous devez sauver une planète minière de la destruction. Mais la réalisation est splendide: pilotage au joystick facile, tir à la souris, décors splendides (type synthèse) et animation ultra-rapide. Dix-huit secteurs différents à découvrir et à protéger en permettant au gaz qui encombre leur sous-sol de s'échapper. Vous disposez à bord de votre véhicule d'exploration d'un système de forage rapide: trouvez un gisement exploitable, et le secteur sera sauvé. Attention! La planète ignore tout de vos bonnes intentions et son système de protection fonctionne... Superbe.

Son: 8/10	Graphisme: 7/10
Animation: 8/10	Originalité : 3/10
❤ 1 2 3 4 5 6 7 8	9 10

UMS (modules)

Edité par Rainbird
Type: wargame
Disquette pour Atari ST, Amiga, PC et compatibles (129F)
En anglais

Attention: ne fonctionne qu'après chargement du jeu *UMS* (voir *J&S* n° 53).



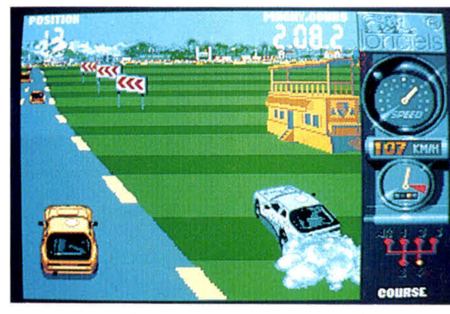
Comme promis dans le manuel de base, voici deux modules supplémentaires pour *UMS*. Le premier propose trois batailles de la guerre de Sécession: Shiloh (Grant transforme une quasi-défaite en succès flamboyant), Chattanooga (les Bleus brisent le siège) et Antietam (Les Bleus gâchent dans le sang une superbe occasion tactique).

Le second fait une incursion au Viet Nam: trois combats de la terrible bataille de Dak To, quand les éléments aéromobiles US se jetèrent tête baissée dans un piège tendu par "Victor Charlie" (octobre 1967). A l'échelle divisionnaire ou de la compagnie: une bonne introduction à la tactique moderne.

Son: -	Graphisme: 8/10
Animation: 8/10	Originalité : 8/10
❤ 1 2 3 4 5 6 7 8	9 10

TURBO CUP

Edité et diffusé par Loriciels
Type: arcade/simulation
2 disquettes pour Atari ST (245F)



Si vous avez le bonheur de vous prendre au jeu, vous ne pourrez plus renoncer à *Turbo Cup*: une Porche 944 Turbo (250 km/h en pointe), plusieurs systèmes de boîte (auto, manuel, direct ou avec deux joysticks!), les quatre principaux circuits français, des adversaires sans pitié, un son parfait, des animations sublimes, une quête permanente du record.
Un soft presque parfait...dans son genre.

Son: 9/10	Graphisme: 8/10
Animation: 8/10	Originalité : 5/10
❤ 1 2 3 4 5 6 7 8	9 10

POOL OF RADIANCE

Edité par SSI, diffusé par Ubi Soft
Type: adaptation de jeu de rôle
4 disquettes pour CBM 64/128 (269F)

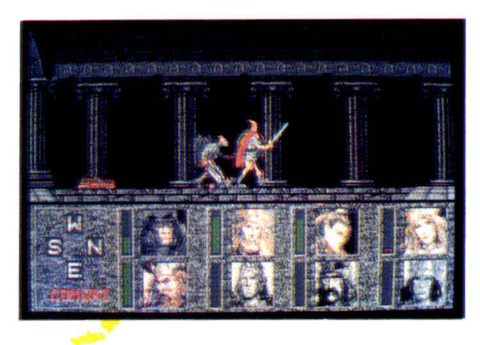


Voici enfin la première adaptation officielle d'*Advanced Dungeons & Dragons*: toutes les règles du *Players Handbook* y sont fidèlement reproduites, et vous affronterez un large éventail de monstres issus du *Monsters Manual*.
Le décor? Phlan, ville côtière, sa région et plusieurs îles éloignées. Un univers gigantesque à parcourir pendant des mois en quête de trésors et de renommée. Un soft qui fera craquer tous les fondus d'*AD&D* malgré un maniement parfois contraignant.
Nous reviendrons dans un prochain numéro sur les petits détails qui en font un très bon jeu.

Son: 6/10	Graphisme: 6/10
Animation: 6/10	Originalité : 7/10
❤ 1 2 3 4 5 6 7 8	9 10

HEROES OF THE LANCE

Edité par S.S.I, diffusé par Ubi Soft
Type: arcade/aventure
3 disquettes pour Atari ST, PC (269F), Amstrad CPC Disk (219F) et K7 (119F)



Autre adaptation d'*AD&D*, *Heroes of the Lance* se place dans l'univers de *Dragon Lance*.
Votre équipe comprend huit personnages, dont un seul apparaît sur l'écran principal, le personnage d'action. Combats à distance ou rapprochés, sortilèges, aide des dieux, détection de trappes, *HL* reprend les principaux ingrédients du jeu de rôle (psychodrame, dans la traduction!). Cela ressemble à *Barbarian* (scrolling horizontal, combats et animations similaires), mais le laisse très loin derrière.
Des semaines de jeu passionnant et un grand soft d'arcade/aventure.

Son: 8/10	Graphisme: 8/10
Animation: 7/10	Originalité : 7/10
❤ 1 2 3 4 5 6 7 8	9 10

POWERDROME

Edité par Electronic Arts, importé par Ubi Soft
Type: arcade
Disquette pour Atari ST, Amiga (245F)
Notice en anglais



Vous participez au championnat de vaisseaux spatiaux du XXIVe siècle. Le jeu propose six circuits sur différentes planètes: il vous faudra en tenir compte pour régler votre machine (atmosphère, temps...). La simulation est très difficile mais passionnante: comptez quatre heures d'efforts acharnés et deux cents vaisseaux détruits pour apprendre à conduire correctement. Mais l'animation et le graphisme 3D sont extraordinaires: on s'y croirait!

Pour couronner le tout, vous avez la possibilité de relier deux ordinateurs par l'interface série et de faire la course avec un partenaire, chacun devant son écran! Un must absolu si vous aimez le genre.

Son: 7/10	Graphisme: 9/10
Animation: 9/10	Originalité : 8/10
❤ 1 2 3 4 5 6 7 8	9 10

FLIGHT SIMULATOR 3.0

Edité par Microsoft, diffusé par Ubi Soft
Type: simulateur de vol
2 disquettes pour PC (399F)
Manuel hyperdétaillé de plus de 200 pages en anglais

Vous disposez de toutes les fonctions qui ont fait la renommée de *Flight Simulator 2.0* sur *ST* ou *Amiga*: paramétrage des conditions météo, du type de propulsion (hélice ou réaction), de la situation géographique, des saisons et de l'heure (pour le vol de nuit ou aux instruments).

Mais en plus, vous pouvez utiliser le mode instructeur qui vous guide pas à pas et vous apprend à piloter.



Revers de la médaille, c'est lent sur un banal *PC*. Les images sont saccadées, et le réalisme en souffre. Si, en revanche, vous possédez un *ST* muni d'un disque dur et d'un écran haute-définition, c'est...planant!

Son: 6/10	Graphisme: 6/10
Animation: 8/10 (ST)	Originalité : 5/10
❤ 1 2 3 4 5 6 7	8 9 10

DAMES GRAND MAITRE

test réalisé par Luc GUINARD



Edité par Cobra Soft
Type: dames
Disquette pour Atari ST (495F)
Notice en Français

Présenté par Hitech productions et Cobra Soft, *Dames Grand Maître*, conçu avec la collaboration de Roland Morla et du Grand Maître International soviétique, Wladimir Agafonov, devait être, d'après la notice de présentation, un partenaire valable pour de bons joueurs et prétendait même être en mesure de participer au championnat du monde Seniors. Autant dire tout de suite que nous sommes très loin du compte. Hitech Productions a poussé un peu trop loin le bouchon!
En réalité, le produit proposé ne peut pas s'adresser aux forts joueurs, comme on voudrait nous le faire croire, mais seulement au grand public.
Le niveau du programme en stratégie m'a beaucoup déçu. Dans la partie que j'ai jouée, j'ai gagné très facilement en employant beaucoup moins de temps de réflexion que l'ordinateur,

temps qui fut d'ailleurs utilisé à introduire les coups. Le système de manipulation n'est vraiment pas pratique. Et la notice d'explication par trop laconique.

Dames Grand Maître commet beaucoup trop d'erreurs stratégiques grossières comme nous allons le voir dans la partie suivante où le programme (Noirs) disposait de 2 minutes par coup (soit une moyenne de tournoi). J'avais les Blancs:

1. 32-28 (20-24); 2. 34-30 (14-20); 3. 30-25 (18-23); 4. 25×14 (9×20); 5. 40-34 (23×32); 6. 37×28 (10-14); 7. 34-30 (5-10)? a) 8. 30-25 (4-9); 9. 41-37 (12-18); 10. 37-32 (7-12); 11. 46-41 (16-21) b); 12. 31-26 (1-7); 13. 41-37 (11-16); 14. 37-31 (18-23); 15. 42-37 (13-18)?c); 16. 48-42 (8-13); 17. 31-27 (2-8); 18. 36-31 (7-11); 19. 47-41 (24-29); 20. 33×24 (20×29); 21. 39-33 d) (29-34); 22. 44-39 (15-20); 23. 39×30 (20-24); 24. 43-39 (10-15); 25. 49-43 (24-29)e); 26. 33×24 (14-20); 27. 25×14 (9×29); 28. 39-33 (29-34); 29. 30×39 (15-20)

Les Blancs gagnent un deuxième pion: inutile de continuer.

a) Anti-positionnel. Après ce coup, la position de l'aile gauche est complètement défectueuse. En effet, après 19. ...(24-29); 20. 33×24 (20×29), sur l'attaque 21. 39-33, les Noirs ne pourront pas défendre leur avant-poste par 22. (14-20) à cause de la prise 23. 25×5. Aucun joueur, ayant un petit peu le sens de la position, ne jouerait ce coup.

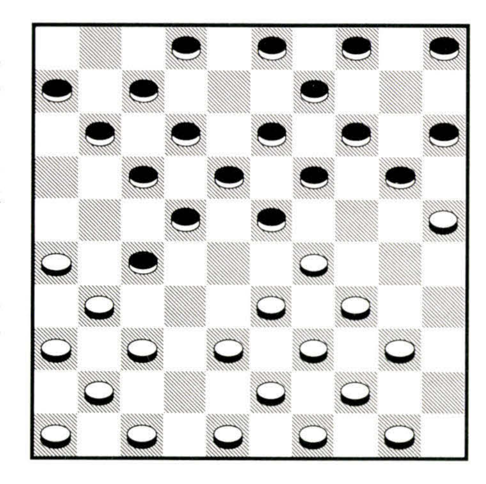
b) Après s'être bloqué sur son aile gauche, le programme se laisse enchaîner sur son aile droite.

c) La faute stratégique décisive. Les Noirs resteront définitivement enchaînés sur les deux ailes. Il fallait se dégager par 15. ...(12-18) et 16. ...(17-22), ce qui aurait permis de durer.

d) L'attaque qui met en lumière les conséquences désastreuses de (5-10)?. Les Noirs ne peuvent plus éviter de perdre une pièce.

e) Aboutit à la perte d'une deuxième pièce, mais il n'y avait rien de mieux.

D'un point de vue tactique, le programme se montre par contre excellent. Il a résolu les problèmes posés dans *Jeux & Stratégie* n° 54 p. 23 en beaucoup moins de temps qu' Electronic Dames de Saitek. Pour le premier diagramme, le temps de résolution est sensiblement identique (quelques secondes). Pour le deuxième diagramme, *Dames Grand Maître* a mis quelques secondes contre 2 minutes pour *Electronic Dames*. Pour le troisième diagramme, 53 secondes contre 30 minutes. Je lui ai posé une combinaison plus difficile encore, il l'a trouvée en 9 minutes 30. La voici:



les Blancs jouent et gagnent

Solution:

1. 34-30 (23×45); 2. 44-40 (45×34); 3. 38-32 (27×29); 4. 30-24 (19×30); 5. 26-21 (17×26); 6. 43-38 (34×32); 7. 37×10 (5×14); 8. 25×1 (26×37); 9. 41×32 (B+)

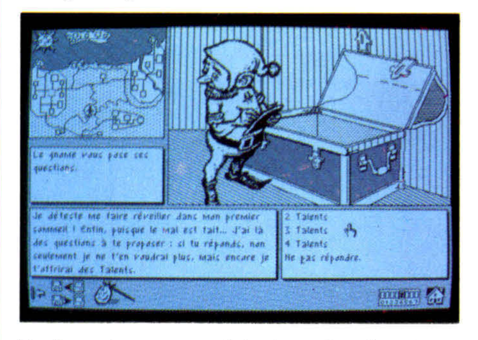
SOLITAIRE ROYALE
Edition Spectrum Holobyte, diffusion Ubi Soft
Type : réflexion/cartes
Disquette pour Amiga (299 F)
Pour une réussite, c'est une réussite. Beau, rapide, bien fait, huit jeux différents. Mais...est-ce bien raisonnable, quand un jeu de cinquante-deux cartes coûte 15 F ? En plus, on ne peut même pas tricher...
Nous aimons: 6/10

GALACTIC CONQUEROR
Edition, diffusion Titus
Type: arcade/massacre
Disquette pour Amiga, Atari ST, PC et compatibles (269 F)
"Sauvez la paix en exterminant la vermine intergalactique." Air connu, mais cette fois, il y a du boulot...L'argument "stratégie" énoncé sur la jaquette est mince, mais le massacre est plaisant. Pour fanatiques du bouton de tir.
Nous aimons: 7/10

THUNDER BLADE
Edition Sega, diffusion US Gold
Type: arcade/massacre
Disquette pour Atari ST (199 F), Amstrad CPC (149 F), PC et Amiga (249 F)
Un hélicoptère détruit tout sur son passage. Une des adaptations les plus attendues des hits "arcadémiques". Si la version *Atamiga* est réussie (quoique difficile), la version *CPC* est moins jolie.
Nous aimons: 6/10

OPERATION WOLF
Edition Ocean, diffusion US Gold
Type: massacre
Disquette pour Atari ST, Amstrad CPC, Amiga, PC (195 F)
Copie conforme d'un hit des salles d'arcades. Manque la mitraillette Uzi. Dommage.
Nous aimons: 6/10

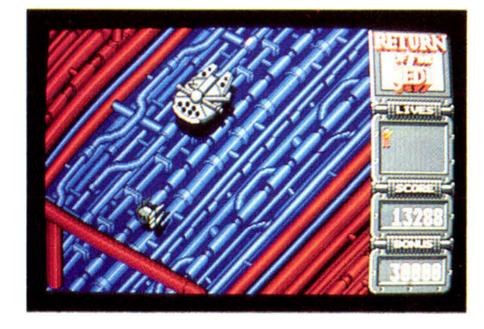
LE GARDIEN DU SAVOIR
Edité par Precilab, 96, rue Stanislas, 54000 Nancy
Type: éducatif.
3 disquettes pour MacIntosh (498 F)



En français ou en anglais. Attention: fonctionne sous Hypercard.
Parcours initiatique pimenté de questions à choix multiple: plutôt bien fait. Plus éducatif que réellement ludique, mais bonne initiation au jeu d'aventure pour les juniors.
Nous aimons: 7/10

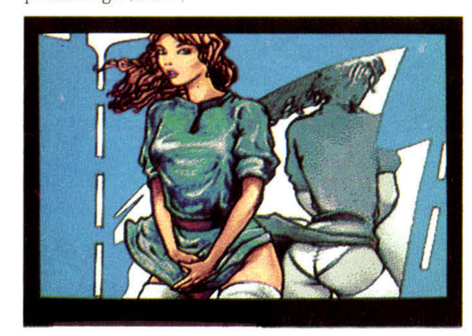
L'ANNIVERSAIRE DE BOBBY
Edition Carraz, diffusion Equidis
Type: arcade/aventure
Disquette pour Amstrad CPC (149 F)
Initiation au jeu d'aventure: Bobby l'ourson doit retrouver ses amis dans Malinville pour fêter son anniversaire. Certes pas *Dungeon Master*, mais un jeu plein d'humour et de charme pour les plus petits.
Nous aimons: 8/10

RETURN OF THE JEDI
Edition Domark, diffusion Ubi Soft
Type: arcade
Disquette pour Atari ST, Amiga (195 F), Amstrad CPC (145 F)



Ce troisième volet de *La Guerre des Etoiles* est encore très loin du firmament. Si le fil de fer cède ici la place aux surfaces pleines, tout ça est d'un sidéral ennui.
Nous aimons: 4/10

TEENAGE QUEEN
Edition Ere Informatique, diffusion Infogrames
Type: strip-poker
2 disquettes pour Atari ST (199 F), une disquette pour Amiga (249 F)



A effeuiller, comme une marguerite, une des plus jolies personnes qu'il nous ait été donné de voir sur écran. Le graphisme est splendide, quelque part entre Manara et Liberatore. Déshabiller la belle est un vrai plaisir. Mais ça n'est pas facile! La fin réserve une petite surprise...
Nous aimons: passionnément

PUFFY'S SAGA
Edition, diffusion Ubi Soft
2 disquettes pour Atari ST (249 F)
Type: arcade. Doc en français, écran et son en anglais
Fruit des amours cachées de papa PacMan et maman Gauntlet, *Puffy's Saga* est un rejeton réussi. Plus de cent tableaux différents lui garantissent une longue vie pleine de rebondissements. Pour les plus jeunes.
Nous aimons: 7/10

VULCAN
Edition Cases Computer Simulations Ltd, 14, Langton Way, London SE3 7TL, Grande-Bretagne
Type: wargame
Disquette pour PC et compatibles (£20)
Titulaire d'un "joystick d'or" outre-Manche en 1988, *Vulcan* est l'archétype du wargame sur ordinateur: très laid, très complet, d'approche complexe. Thème: la campagne de Tunisie en 1943. Pour les fans du genre.
Nous aimons: 6/10

BATTLE CHESS
Edition Interplay/Electronic Arts, diffusion Ubi Soft
Type: arcade/échecs (?)
Disquette pour Amiga (245 F)
Les échecs vus par un Hanna & Barbera. C'est très original et réellement hilarant. Malheureusement, les performances du programme ne sont pas à la hauteur des animations. Le manuel, destiné à de jeunes joueurs, est, lui, une catastrophe: la notation anglo-saxonne des parties qui y est enseignée est abandonnée depuis de nombreuses années!
Nous aimons: 7/10 pour l'humour, 2/10 pour le jeu

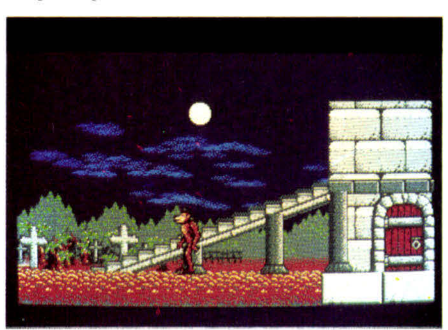
A320
Edition, diffusion Loriciels
Type: aventure/simulation
Disquette pour Amstrad CPC (195 F)
Pilotez un Airbus et affrontez le pirate de l'air: cocktail (d)éto(n)nant. Un petit soft original et bien fait. Ne manque que la possibilité d'une sauvegarde en cours de partie...
Nous aimons: 6/10

TITAN
Edition Titus
Type: arcade
Disquette pour Amstrad CPC, Atari ST, Amiga, PC et compatibles (269 F)
Le casse-briques le plus complet du marché avec un scrolling omnidirectionnel étonnant et près de quatre-vingts tableaux. A voir à tout prix.
Nous aimons: 7/10

AIRBORNE RANGER
Edition et diffusion Microprose
Type: arcade/simulation
Disquette pour compatibles PC, Atari ST (245 F)
Douze types de missions pour un Béret Vert solitaire. Pas très beau, mais prenant: le côté RAMBOusier, habituellement générateur de massacres, commun à ce genre de softs, le cède à une tentative de simulation où la discrétion est une qualité: les connaisseurs apprécient.
Nous aimons: 8/10

DOSSIER KHA
Edition et diffusion Microïds
Type: aventure.
Disquette pour PC et compatibles (225 F)
Aventure et investigation, avec analyseur de syntaxe: patience et longueur de temps y feront mieux que force et rage. Des heures et des heures de recherches. Pour les fans.
Nous aimons: 6/10

NIGHT HUNTER
Edition, diffusion Ubi Soft
Type: arcade/aventure
Disquette pour Atari ST (245 F)



Tiens! On inverse les rôles... Cette fois, c'est vous l'affreux comte Dracula, assoiffé du sang de jeunes vierges farouches et fétichistes du crucifix à outrance. Transformer la Terre en Royaume des Morts Vivants, voilà un but immoralement réjouissant: ça roule à tombeau ouvert.
Nous aimons: 7/10

ROGER RABBIT
Edition Buena Vista Soft, diffusion Cocktel Vision
type: arcade
2 disquettes pour Amiga (245 F)
Un joli dessin animé, trois actions différentes, animation rigolote. Une réussite gâchée par un détail fâcheux: c'est injouable sans deuxième drive. Une

bonne dizaine de changements de disquette, à refaire à chaque échec... Il eût pu être aux petits oignons... Mais cuisiné à la moutarde, ce lapin nous monte au nez!
Nous aimons: bien cuit

COLOSSUS CHESS X
Edition CDS
Type: échecs
2 disquettes pour Atari ST (270 F)
Encore un programme d'échecs avec des gadgets tous plus ratés les uns que les autres: pions non classiques hideux, voix horripilante, musiques honteuses. Cela mis à part, le programme est honnête pour s'initier.
Nous aimons: 5/10

CRAZY CARS II
Edition, diffusion Titus
Type: arcade/conduite
Disquette pour Atari ST, Amiga, PC (269 F) et Amstrad CPC (180 F)



La suite du hit est une belle réalisation, sans aucun doute. Les mordus de la route sur piste magnétique (format 3,5 pouces) courront avec délice d'un bout à l'autre de cinq Etats du Far West. L'originalité est le seul point faible.
Nous aimons: 6/10

ARTURA
Edition Gremlin, diffusion US Gold
Type: arcade/aventure
Disquette pour Atari ST (185 F)
"O preux chevalier, évite de marcher sur les rats, attaque les barbares, tue les chauves-souris et continue ta route..."
Nous aimons: 4/10

STAR TRAP
Edition, diffusion Loriciels
Type: aventure
2 disquettes pour Atari ST (195 F)
"...Alerte rouge, le vaisseau spatial est immobilisé en zone inconnue, alerte rouge..." A vous de comprendre ce qui s'est passé: la navette spatiale et l'ordinateur de bord fonctionnent. Bonne chance...
Nous aimons: 6/10

DEF CON 5
Edition Cosmi, diffusion Microprose
Type: simulation
Disquette pour PC et compatibles (269 F), Commodore 64/128 (135 F)
Sous ce nom étrange se cache une simulation impressionnante de l'I.D.S. (guerre des étoiles) chère à Reagan. Fort documenté et même un peu savant. En anglais.
Nous aimons: 6/10

RAMBO III
Edition Ocean, diffusion US Gold
Type: arcade
Disquette pour CBM 64/128 (139 F)
Vous êtes Rambo (si, si!) pour la troisième fois et vous devez casser du "rouge". Mais où vont-ils chercher tout ça?
Nous aimons: 4/10

DIPLOMACY
Edition Leisure Genius, diffusion US Gold
Type: jeu diplomatique
Disquette pour IBM PC (250 F)
Retour de l'adaptation du célèbre jeu. Vous jouez contre la machine, bien sûr. Quelques options intéressantes.
Nous aimons: 6/10

CORRUPTION
Edition Magnetic Scrolls, diffusion Rainbird
Type: aventure
Disquette pour Amstrad CPC (environ160 F)
Une méga-aventure policière en mode texte agrémentée de superbes images fixes. En anglais pour l'instant.
Nous aimons: 6/10

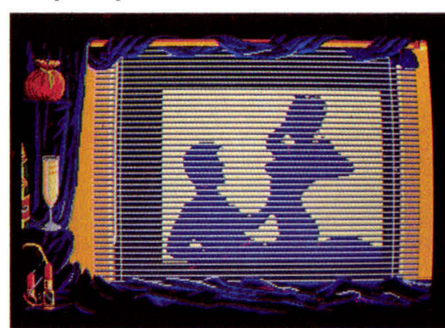
BATMAN
Edition Ocean, diffusion US Gold
Type: arcade
Disquette pour CBM 64/128, Amstrad CPC (149 F), Atari ST (195 F), Amiga (245 F)
Deux aventures pour le héros *"made in USA"*. Gestion multiécran, animations correctes, musique originale. Amusant.
Nous aimons: 6/10

ECHELON
Edition US Gold
Type: simulation/arcade
Disquette pour CBM 64/128, Amstrad CPC (139 F)
Simulation de vol futuriste avec missions de reconnaissance, espaces d'entraînement, opérations commandos... Un bon jeu à découvrir avec patience.
Nous aimons: 7/10

NETHERWORLD
Edition Hewson, diffusion US Gold
Type: arcade/stratégie
Disquette pour Atari ST, Amiga (185 F)
Prisonnier, vous devez ramasser tous les diamants des différents tableaux pour racheter votre liberté. Vous devrez vous battre contre les adversaires traditionnels, monstres, mines ou bulles mortelles, mais également contre la montre.
Nous aimons: 7/10

JUNGLE BOOK
Edition Cocktel Vision
Type: arcade/animation
2 disquettes Atari ST/Amiga (245 F)
Adaptation du film de Walt Disney, ce logiciel comporte un graphisme magnifique, et l'animation est très fluide.
Malheureusement le jeu en lui-même ne tient pas toutes ses promesses.
Nous aimons: 5/10

EMMANUELLE
Edition Tomahawk/Cocktel Vision
Type: aventure(s)
2 disquettes pour Atari ST (220 F)



Emmanuelle ressemble beaucoup au film du même nom: on y passe rapidement de la séduction à l'ennui. L'idée est pourtant originale et l'argument encourageant: ce soft l'est vraiment trop.
Nous aimons: 5/10

FREEDOM
Edition Cocktel Vision
Type: stratégie/rôle
2 disquettes Atari ST (220 F), Amiga, CPC, PC
L'action se déroule dans le Sud, en pleine période esclavagiste. Vous dirigez la révolte suivant des caractéristiques initiales paramétrables. Les scènes d'arcade alternent avec des actions stratégiques. Une noble cause un peu ennuyeuse à défendre.
Nous aimons: 5/10

PETER PAN
Edition Cocktel Vision
Type: arcade/aventure enfantine
2 disquettes Atari ST (195 F), Amiga (versions parlantes), CPC, PC, TO
Aventures de Peter Pan pour les jeunes de 4 à 9 ans, ce logiciel est très plaisant d'autant plus que les paroles sont bien synthétisées.
Nous aimons: 7/10

IRON TRACKERS
Edition Microïds
Type: arcade/aventure
2 disquettes Atari ST (220 F)
Pour une fois, c'est vous qui êtes le gibier. Mais si vous échappez à vos poursuivants, vous toucherez une somme d'argent appréciable. A courir à deux. Vous pouvez choisir votre arme et dessiner votre personnage.
Nous aimons: 6/10

PACMANIA
Edition Grandslam, diffusion Ubi Soft
Type: arcade/PacMan
Disquette pour C64/Amstrad/Atari ST/Amiga (195 F)



Encore un PacMan, pensez-vous, oui, mais remis au goût du jour en 3D avec un graphisme superbe et quelques gadgets en plus. La version *Amiga* est exceptionnelle (c'est la seule en pleine page).
Nous aimons: 7/10 pour Amiga, 6/10 pour les autres versions.

ACTION SERVICE
Edition Cobra Soft, diffusion Infogrames
Type: arcade/construction
2 disquettes Atari ST, Amiga, PC et compatibles (225 F)
Vous faites le parcours du combattant, dans tous les sens du terme, arcade et "construction set". De plus tous vos parcours sont enregistrés sur magnétoscope et vous pouvez relire la bande pour analyser vos erreurs et vous améliorer. Fameux et fort bien réalisé.
Nous aimons: 7/10

INGRID'S BACK
Edition Level 9
Type: aventure/anglais parlé et écrit
Disquette Amiga, Atari ST, Amstrad CPC 6128 et PCW, Apple II, C64, BBC, IBM PC, Mac, Spectrum (ouf!, environ 200 F)
Un classique dans le genre, d'une bonne facture, avec des graphismes faits main. Ingrid, drôle de nom pour une gnomide, doit résoudre trois énigmes différentes et indépendantes. Si l'on possède l'anglais (250 000 octets de texte!).
Nous aimons: 7/10

DU COTE DU PORTEFEUILLE...

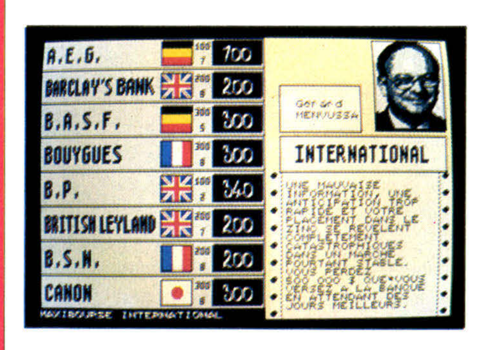
QUATRE LOGICIELS SE PENCHENT SUR LA CORBEILLE

PERSONNE N'A HONTE DE GAGNER DE L'ARGENT. MIEUX ENCORE: IL PARAIT QUE CERTAINS S'AMUSENT A MULTIPLIER LES ZEROS SUR LEURS COMPTES EN BANQUE... NE DIT-ON PAS "JOUER" EN BOURSE ? TOT OU TARD, LA LUDOTIQUE DEVAIT SE PENCHER SUR LA CORBEILLE: L'ORDINATEUR, OUTIL FAVORI DES "TRADERS" ET AUTRES "GOLDEN BOYS", S'Y PRETE PARFAITEMENT. DE LA SIMULATION "POINTUE" AU JEU DE SOCIETE, VOICI DE QUOI REMPLIR VOTRE RAM DE MILLIONS. FICTIFS, HELAS... DU MOINS POUR L'INSTANT.

Ici, on ne touche pas à un seul de vos cheveux, on ne trucide pas de gros monstres velus et armés jusqu'aux dents. Pas non plus de princesse accorte à délivrer. Ici, on touche au sacré, à ce que l'homme possède de plus précieux: son portefeuille.
Si les pages saumon d'un confrère quotidien évoquent pour vous une rubrique culinaire, si vous appréciez le charme désuet du bon vieux *Monopoly*, alors *Maxi Bourse* (adaptation de l'excellent jeu de table, voir *J&S* n° 49) s'adresse à vous.

"Qui dit mieux?"

Ici le travail de l'ordinateur se limite à sa plus simple expression: gérer un jeu de société. Les rudiments de manipulation s'acquièrent en deux clics trois mouvements, le manuel est brillant de laconisme (un peu trop même...)



Maxi Bourse: une adaptation fidèle du jeu de société.

Dans *Maxi Bourse*, point de vocabulaire mystico-boursicoteur. On achète, on vend, par paquets de 1 000 ou 2 000, des titres de sociétés réelles. Ici, le but avoué est de renvoyer vos adversaires (au faciès digitalisé) cultiver des plans de verveine dans les Causses. De les ruiner, de devenir le maître du monde, de posséder Coca Cola ou Bouygues ou General Motors. Autant d'objectifs inaccessibles au commun des mortels, ce qui pose d'ores et déjà les limites du jeu: on ne simule pas, on s'amuse.
Si les règles restent les mêmes que celles du jeu classique, la version informatisée propose cependant quelques nouveautés: un serveur Minitel (en fait une boîte aux lettres utile pour le dépôt de messages confidentiels), plusieurs niveaux de difficulté, jeu collectif ou individuel contre l'ordinateur (méfiez-vous des femmes).
Comme toutes les transpositions de jeux de société à l'écran informatique, *Maxi Bourse* version micro souffre de n'être qu'une adaptation et non un jeu original. L'ordinateur prive les joueurs de la sensation agréable de palper (physiquement) des pions, du papier monnaie, de se réunir autour d'une table entre amis... L'informatique ludique reste, quoi qu'on en dise, un plaisir essentiellement solitaire...

Un krach sur la disquette

Jusqu'où se poursuivra la hausse? Faut-il jouer la prudence ou risquer un coup? Où situer le plafond de mes ordres d'achat? Comment interpréter l'OPA de Machinola sur Untel? Autant de questions angoissantes dont dépend votre succès sur *Market*.
Né de la rencontre d'éditeurs de jeux micro (Pierre Fiastre et François Coulomb de Mediaware, auteurs de *Team Manager*, simulation d'une écurie de Formule 1), et d'un financier-romancier à succès, Paul-Loup Sulitzer, *Market* propose une simulation boursière agréable et prenante.
Pas question de jouer au "golden boy" et de gagner des millions en une minute. Votre position est celle d'un investisseur, une entreprise ou un particulier bien nanti: vous disposez au départ d'un million de francs. Vous pouvez aussi incarner une banque, ou un groupe d'intérêt financier, avec une mise de fonds plus considérable. Le programme jouera, lui, le rôle de votre intermédiaire à la corbeille, une société de Bourse par exemple.
But avoué: gagner le plus d'argent possible, plus que les autres acteurs du marché (répartis en comportements types: M. Panique, M. Plus-Value, M. Anticipation, etc.).
Tout l'intérêt du jeu est d'interpréter les données économiques fournies par le programme: informations de la presse, indices, orientations générales du marché, comportement des investisseurs institutionnels, etc. Bon point, la procédure très réaliste de passage des ordres d'achat ou de vente.



Market: l'initiation sans délit.

La simulation a certes ses limites: parfois, certaines hausses ou baisses semblent-elles quelque peu irrationnelles, les infos un peu trop "évidentes". On pourrait aussi reprocher au concepteur le peu de sociétés cotées (pourtant bien "personnalisées"), ou encore le fait d'avoir négligé le marché à terme. Paul-Loup Sulitzer s'explique: *"Le but n'est pas de former des boursiers, mais de donner une approche amusante de sujets plutôt obscurs, de faire jaillir une source d'intérêt dans un pays sous-cultivé économiquement."*
L'aspect "pédagogique" n'est pas le moindre attrait de *Market*. Il permettra au néophyte (motivé!) de traverser, avec humour et sans didactisme, quelques passages difficiles de la jungle boursière.

Initiation aux délits

Sobre, abstrait (un peu trop même...), voici *Inside Trader* ("initié délictueux"). Tout en proposant les mêmes buts que *Market* (gagner des sous...), ce jeu offre en plus de franchir la fragile frontière de l'illégalité. Vous pouvez en effet bénéficier des confidences (monnayables) d'informateurs bien placés, confidences que la loi vous interdit d'utiliser, car vous commettriez, de par votre fonction d'agent de change, un "délit d'initié".
Attention: la prise de risque n'en vaut pas toujours la chandelle. D'abord parce que les

tuyaux sont souvent percés, mais aussi parce que la police veille...Gare à vous si vous êtes pris ! De prime abord, ça paraît plutôt intéressant. Le mot "délit" génère habituellement un frisson délicieux dans l'échine la plus vertueuse. Hélas, quand on connaît la relation entre OPA



Inside Trader: méfiez-vous de l'informateur.

et bénéfice et qu'on sait lire, tout ça paraît bien évident et répétitif. Quant au choix de la bonne info, il tient carrément du coup de chance.
Le reste du jeu s'apparente un peu à une roulette boursière: un coup, ça marche, un coup pas, sans qu'on sache le pourquoi du comment... Dommage, car avec une centaine de titres cotés et un déroulement en temps réel, la simulation était plutôt crédible.

"Le principe des sacs communicants"

Pour les agents de change qui s'ennuient pendant leurs longs week-ends, voici le plus difficile. *Money Bags* ne concernera que les plus chevronnés. C'est le plus complet et l'un des plus anciens (1984!) des jeux de bourse: il couvre les

MoneyBags: le mécanisme compliqué des échanges monétaires.

échanges monétaires et le marché à terme. Convertir des dollars en yens pour acheter de l'or à Tokyo, le revendre à Londres et échanger les livres sterling ainsi gagnées contre des deutsche marks à Paris, où chacun sait que le franc ne vaut pas tripette, plus toutefois que le dollar qui... (etc. etc.). Et tout ça en temps réel!
Comme vous l'avez compris, la chose est complexe, un peu lourde à gérer et quasi rébarbative. La performance consiste à gagner quelques fifrelins dans l'affaire et à battre l'ignoble "gnome de Zürich", car si le Diable est français en amour, en finance, il est suisse...
Certes,"impossible n'est pas français". Mais *Money Bags* est "made in USA", et vous aurez peut-être quelques difficultés à décrypter les runes de la haute finance anglophone. *"Good luck!"*
Une fois signalé ces petites restrictions, il faut reconnaître que *Money Bags* est une simulation des plus complètes avec l'inconvénient d'une extrême complexité.

Plus c'est laid, plus c'est beau...

Autant *Maxi Bourse* est beau, autant les autres sont rebutants d'aspect (un effort pour *Market* cependant). Il faut dire que le support y est pour beaucoup: le *PC* et ses avatars plus ou moins compatibles ne sont pas des prodiges de qualité graphique. En fait, l'aspect verdâtre des écrans monochromes ne nuit pas. Au contraire, il donne aux jeux une crédibilité paradoxale: l'austérité sied aux chiffres, au sérieux de la simulation boursière.
Mediaware-Sulitzer (*Market*) et Cosmi (*Money Bags* et *Inside Trader*) ont misé sur des machines semi-professionnelles coûteuses, *PC* et *MacIntosh*, ce qui en dit long sur leurs cibles: plutôt adultes, déjà initiés. De plus, les deux programmes en anglais ne seront pas traduits par leur distributeur en France, Microprose, pour des raisons évidentes de rentabilité douteuse. Reste qu'en se limitant, les éditeurs passent à côté d'un marché potentiel plus grand public que le sujet n'aurait pas forcément rebuté.

FICHE TECHNIQUE

MAXI BOURSE
Edité par Cobra Soft, diffusé par Infogrames
Disquette pour Atari ST, Amiga, PC compatibles (299F), Amstrad CPC et TO8 (199F), cassette pour Amstrad CPC (149F)
Entièrement en français

MARKET et CASH FLOW
Edité par Mediaware, disponible dans les FNAC, relais Innelec et Guillemot International Software, relais H dans les aéroports, librairies Hachette. Vente directe par téléphone au (1) 40 67 92 80
Disquette pour PC et compatibles ou MacIntosh (495F)
Entièrement en français

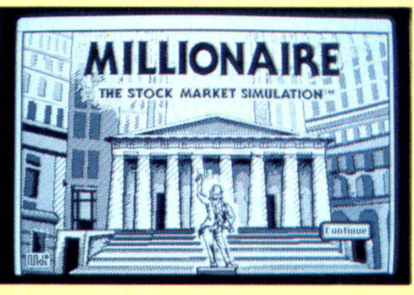
INSIDE TRADER
Edité par Cosmi, diffusé par Microprose
Disquette pour PC et compatibles (279F), C64/128 (139F)
Entièrement en anglais

MONEY BAGS
Edité par Cosmi, diffusé par Microprose
Disquette pour PC et compatibles (250F)
Entièrement en anglais

CHALLENGE
Edité et diffusé par Cocktel Vision
Cassette ou disquette pour TO8, 9 et 9+ (190F)
Entièrement en français

MAIS OU EST DONC PASSE MILLIONAIRE ?

Ah ! Wall Street, le rêve et le cauchemar des spéculateurs en herbe, le temple du dieu Dollar... Bien que fort ancien, *Millionaire* (édité par Blue Chip Software) reste le meilleur...et l'introuvable. Plus moyen de mettre la main sur un importateur. Peut-être en trouverez-vous une copie sur le disque dur d'un "accro" du *MacIntosh*... Bonne chance.
Avec à peine $10 000 *"in the pocket"*, vous tenterez de pénétrer le club très fermé des millionnaires, et ce en l'espace de quelque quatre-vingts semaines de jeu.



Le marché est composé de cinq "branches" de trois sociétés chacune. En tout quinze entreprises aux activités aussi diverses que le pétrole, l'automobile, l'industrie lourde, l'informatique et la distribution.
La grande originalité du jeu est la possibilité d'utiliser les "effets de levier sur les marchés conditionnels grâce aux options négociables"(Euh...): avec un dollar en poche, on spécule sur des montants plusieurs fois supérieurs. Mais attention, si les gains sont plus rapides, il en est de même pour les pertes. On peut pourtant gagner beaucoup en risquant peu - les profits sont de l'ordre de 1000% et plus!
Le jeu comporte cinq niveaux. En fonction de la valeur de votre portefeuille boursier, vous accédez au titre de spéculateur, de professionnel et, enfin à celui d'agent de change. A ce stade suprême, la banque se fera un plaisir de vous prêter l'équivalent de 80% de votre patrimoine. On ne prête qu'aux riches...
Accès immédiat pour le profane comme pour le professionnel, gestion complète à la souris: *Millionaire* n'a pas pris une ride en quatre ans. Une seule frustration, mais de taille: le jeu s'arrête automatiquement après acquisition d'un petit et ridicule million de dollars. Pas moyen de devenir Rockefeller à la place de Carnegie!
Attention, *Millionaire* est en anglais et a disparu des tablettes, pourtant à jour, d'Apple France: quelle tristesse...

Pierre Grumberg avec la collaboration d'Ivan Whoesky et des élèves de l'Institut Commercial de Nancy.

EXPLORA: SUIVEZ LE GUIDE

PREMIERE MICROMANIE, LA RUBRIQUE DES AVENTURIERS PERDUS. A TOUT SEIGNEUR, TOUT HONNEUR: AVANT D'ENTAMER LE DEUXIEME EPISODE D'EXPLORA, VOICI DE QUOI SE TIRER DU PREMIER.

E*xplora* est une aventure passionnante. C'est aussi une aventure difficile. Vous êtes nombreux à nous écrire, tremblants d'angoisse, en attendant "la" solution. En voici la partie la plus difficile.

EN EGYPTE

Ouest, Est, Nord, Nord, prendre l'amulette, actionner les pierres devant l'entrée de la pyramide conformément au papyrus récupéré en Inde, c'est-à-dire actionner la pierre en haut, puis celle en haut à gauche, puis en haut à droite, et encore en haut à droite, Nord, Nord, utiliser l'amulette pour se débarasser des serpents, Nord, Ouest, utiliser la corde et le grappin pour établir le passage dans le trou au plafond, monter, on se trouve devant le sarcophage, pour l'ouvrir, actionner la 2e manette et redescendre. Nord, tourner la torche droite, descendre, Sud, Sud, Ouest, Sud, jeter le papyrus et remonter dans Explora, mettre en route le démarreur et introduire la carte du Mexique dans le lecteur de cartes.

LE MEXIQUE

Est, Est, prendre le collier qui est dans le trou au bas de l'arbre, Ouest, Sud-Ouest, Nord-Ouest (ou quelque chose comme ça), Ouest. On rencontre un Indien Maya, lui donner le collier; en signe de reconnaissance il nous dessine sur la terre le plan d'accès au temple (attention, il est difficile à trouver, mais vaut le coup d'œil). Nord, Nord-Est, Nord-Est, Est, Est, on arrive à un petit temple (ce n'est pas encore le bon), examiner le trou au milieu; on y trouve une statue, tourner la boule à côté du ventre de celle-ci, une cache se découvre, dévoilant une clé, prendre la clé, Ouest, Nord-Ouest, Nord-Est, Nord-Est, Nord, Nord, Nord-Est, Est (ouf!). On arrive au fameux temple, il y a un buisson juste devant, attention mettre les gants pour regarder (sinon on se fait piquer mortellement par des serpents), le buisson dégagé fait apparaître un trou, mettre la bague dans le trou et actionner la montre jusqu'à 13h01 (ça peut être très long). A ce moment, c'est sublime, les rayons du soleil entrent dans le trou, se reflètent sur la bague et actionnent un mécanisme qui ouvre une porte au sommet de la pyramide (attention, n'y entrez pas sans précaution sous peine de vous faire transpercer par des hallebardes). Mettre l'os de la Préhistoire (quelle prévoyance!) dans un trou (en haut à droite) de la porte de manière à bloquer la chute des lances et monter à l'assaut du secret de la pyramide, introduire la clé dans la serrure du coffre qui se trouve dans la nef et prendre la carte qui s'y trouve. Redescendre et essayer de regagner Explora, attention ce n'est pas facile (essayez tout seul). Ouest, Sud-Ouest, Sud-Est, Sud-Est, Sud, Sud, Sud-Ouest, Sud-Ouest, Sud, Sud-Est, Sud, Sud-Ouest, Sud, Sud, Nord, Ouest (ouf, ça y est, attention dans certains cas, on ne change pas d'image, mais on a quand même bougé). Monter dans Explora, actionner le démarreur et introduire la carte du Futur dans le lecteur (les quatre fragments de cartes récupérés se regroupent pour former la carte du futur).

LE FUTUR

Actionner le bouton du téléviseur (en haut à gauche), on s'aperçoit qu'il y a un garde armé de l'autre côté de la porte, actionner le pupitre (en bas à gauche), une carte surgit et, en même temps, la porte s'ouvre laissant apparaître le gardien. Sans perdre de temps, utiliser la pierre (toujours de la Préhistoire) pour la propulser sur la tête du gardien. Le gardien s'effondre en se désintégrant. Prendre son uniforme, puis son pistolet, mettre son uniforme pour passer inaperçu. Nord, Est, Est, Nord, Nord, actionner le sas à droite, prendre la combinaison spatiale et l'enfiler, Ouest. On se trouve dans le cœur du système, il s'agit d'arrêter la machine, actionner le panneau à gauche, il s'ouvre, enlever les fusibles en ayant pris soin au préalable d'enfiler les gants (vous devez avoir l'habitude à présent!). Est, Sud, Sud, Ouest, Ouest, Ouest, Ouest, Nord, ouvrir le coffre en haut à gauche de la salle de commandes et y prendre la torche. Sud, Est, Est, Est, Est. Mettre la clé dans la dernière serrure, la porte s'ouvre laissant apparaître l'ignoble valet qui vous supplie de le ramener avec vous au XXe siècle.

Il ne vous reste plus qu'à décrypter le message secret à l'aide du testament et des clés de décryptage donnés à la fin de l'énigme et que nous reproduisons ci-dessous:

Premièrement:
1 BMAZFR
EQTFFUU
XBBAG
Deuxièmement;
12 M
CPIPFZE
YUECCSL
IJT

L'énigme finale n'a jamais été trouvée... Bonne chance!

TRUCS ET BIDOUILLES

Pour les amateurs de bidouilles, quelques trucs simples à utiliser tout de suite sur *Atari ST*.

ARKANOID 2

Sur *Atari ST*, pendant le chargement du jeu, taper Magenta en majuscules (<shift> appuyé), puis <return>. Il suffit ensuite en cours de partie d'appuyer sur S pour que le passage à un autre tableau s'active. Vous pourrez ainsi passer au tableau suivant en passant par la droite ou par la gauche.

TRANTOR

Pour *ST*, avec l'aide d'un éditeur de pistes, cherchez 79 00 5A 00 00 en hexadécimal et remplacez 5A par FF: vous disposerez de 290 secondes au lieu de 90.

BUGGY BOY

Dans *Buggyboy PRG*, remplacez 33 FC 00 46 par 33 FC 00 FF: vous gagnerez deux minutes de plus.

IKARI WARRIORS

Pour avoir des vies infinies, faites un "high score", tapez Freeride à la place de votre nom et vous voilà invincible.

Si faire un carton vous semble trop difficile, emparez-vous d'un char et faites-vous toucher. Quand le char fume, appuyez sur F et sans lâcher la touche, appuyez sur <F1> pour recommencer une partie. Quand la partie est engagée, lâchez <F> et reprenez un tank: à partir de ce moment vous êtes invincible.

LEATHERNECK

Si vous en avez assez de vous faire tuer dès les premières secondes, tapez Cuthbertneck en début de partie, puis appuyez sur <F3>, et vous deviendrez invulnérable.

LEISURE LAND OF THE LOUNGE LIZARDS

Pour éviter les questions au démarrage du jeu, tapez simultanément sur <Alternate> et X, vous pourrez ainsi jouer même si vous avez moins de 18 ans.

Si vous êtes amateurs de bidouilles, si vous bidouillez vous-même, faites-nous part de vos découvertes. Attention! Nous ne subventionnons pas les chasseurs de prime.

LA MICHRONIQUE DE BUG DAMNÉ

Combien de lecteurs de *J&S* soudain touchés par la grâce se sont précipités un jour, qui au Fnacostore, qui à l'hypermarché le plus proche pour acquérir l'*Atamigstrad PC* dont nous disons tant de bien dans ces colonnes? Combien d'entre eux ont branché la machine infernale, booté fébrilement la disquette de jeu et attendu, tremblants d'impatience, l'apparition de la page de présentation? Et combien d'entre eux ont espéré en vain? Hélas, trop de produits souffrent encore de parution précipitée: bugs, défauts de chargement, approximations de traduction des manuels, compatibilité douteuse, précisions négligées comme, par exemple, la nécessité de posséder un joystick pour utiliser certains softs. Cette dernière exigence, qui paraît évidente pour les fanas de la micro ludique, ne coule pas de source pour les profanes. De grâce, MM. les éditeurs, pensez que, comme en Amour, de la Première Fois dépend la Passion ou le Dégoût.

CHAMPION?

NOUS SAVONS BIEN QU'AUCUN PROBLEME, QU'AUCUN CASSE-TETE NE VOUS RESISTE! MAIS, ATTENTION! ICI, C'EST DE COMPETITION QU'IL S'AGIT. QUI, PARMI VOUS, SERA LE TROISIEME CHAMPION DE FRANCE DES JEUX MATHEMATIQUES ET LOGIQUES?

Jeux & Stratégie diffuse, comme les années précédentes, les éliminatoires du troisième championnat de France des jeux mathématiques et logiques.

Vous trouverez à la suite de cette présentation, les six problèmes qui vous permettront de vous qualifier pour les demi-finales, ainsi que le bulletin réponse. Vous avez jusqu'au 28 février pour le renvoyer, mais l'organisation acceptera, dans la mesure du possible, des bulletins postés quelques jours après.

Une grande nouveauté cette année: le championnat prend de l'ampleur et franchit les frontières pour atteindre la Belgique et la Suisse. Un test sera même tenté en Afrique du Nord. Les concurrents de ces pays n'auront plus à venir en France, comme certains l'avaient fait l'année précédente, pour participer aux demi-finales, sauf naturellement si un centre français est plus proche de chez eux.

Mais, bien sûr, un même lieu et une même date pour tous les finalistes:

La Cité des Sciences et de l'Industrie à La Villette, les 7 et 8 juillet 89.

Comment participer?

• Pour les scolaires: (collégiens ou lycéens)

Deux possibilités:

- éliminatoires individuelles: *Jeux & Stratégie* et les autres "chances" (voir ci-après) qui qualifient pour les demi-finales;
- éliminatoires collectives.

Les établissements scolaires recevront, en principe, un dossier de participation. Néanmoins des dossiers seront envoyés aux enseignants qui en feront la demande à: Championnat de France des Jeux Mathématiques et Logiques, Cedex 2385, 99238 Paris Concours, en joignant une enveloppe 22×11 affranchie à leur adresse.

Les éliminatoires scolaires seront diffusées également dans *Tangente*.

Mais attention! Cette année, pour atteindre les demi-finales, une étape supplémentaire est prévue: les quarts de finale qui se dérouleront dans les établissements scolaires entre le 13 et le 18 mars.

• Pour tous: éliminatoires individuelles

D'abord *Jeux & Stratégie*! Mais si vous souhaitez avoir d'autres chances, vous trouverez des questions différentes dans *Science & Vie* et sur minitel: 36-15 code TANGENTE ou 36-15 code APMEP.

De plus, des bulletins de participation sont à votre disposition dans les librairies et chez les revendeurs IBM et HP.

On peut noter également un petit changement dans les catégories. Il en existe toujours cinq (voir règlement), mais la catégorie "Haute Compétition" remplace celle des "Professionnels".

"Haute Compétition" ou "Grand Public"? Davantage de prix pour l'une, moins difficile pour l'autre! A vous de choisir!

Encore plus de prix!

Grâce à IBM France et Hatier, mais aussi Hewlett Packard, Encyclopaedia Universalis et CAMIF, les finalistes recevront, outre le titre, une avalanche de lots.

Qu'on en juge!

- 5 IBM PS2
- 4 ordinateurs offerts par la CAMIF
- 7 collections Encyclopaedia Universalis
- 10 HP 28S
- des centaines de livres et logiciels offerts par Hatier et puis des calculatrices, des atlas, des abonnements...

Passons maintenant aux questions.

1 C'EST MIEUX SANS ORDINATEUR

(coefficient 1)

N est un nombre de deux chiffres, M est le nombre obtenu en inversant les deux chiffres de N. En faisant la somme $N^3 + M^3$, on trouve un carré. Sachant que N est plus petit ou égal à M, que vaut N?

2 ENCORE LA CONCIERGE

(coefficient 2)

Dans cet immeuble, habitent deux mathématiciens, Pierre et Serge. La concierge, facétieuse, ne pense qu'à les "coller". Un jour que les deux hommes descendent l'escalier, elle les aborde d'un air malicieux:

"Voici la somme des âges des deux filles de mon amie Gloria, dit-elle à Serge en lui tendant un morceau de papier. Voici le produit, continue-t-elle en tendant une feuille à Pierre. Devinez leurs âges."

- "Le produit ne me suffit pas", répond Pierre.
- "Et vous, Monsieur Serge?"
- "Je ne peux le dire, moi non plus."
- "Vous me décevez, Messieurs."
- "Mais je peux donner leurs âges, maintenant", rétorque Pierre.

Quels sont les âges des deux filles de Gloria?

3 LES CASES DE L'ONCLE FRANCIS

(coefficient 3)

Francis a disposé un nombre N, supérieur à 10, de cases sur le sol, cases qu'il a numérotées de 1 à N. Il distribue ensuite de la façon suivante un (gros) paquet de cartes numérotées.

Il place la carte 1 dans la case 1, la carte 2 dans la case 2, et ainsi de suite, jusqu'à la carte N dans la case N. Puis il distribue les cartes suivantes dans le sens inverse: la carte N+1 dans la case N-1, et ainsi de suite, une à une jusqu'à retourner à la case 1. Puis il repart: case 2, case 3,... vers la case N. Puis il rebrousse chemin.

Francis remarque que les cartes numérotées 1413, 1429, et 1839 sont tombées dans la même case.

Dans quelle case tombe la carte 1989?

BULLETIN REPONSE

Pour chacun des problèmes, inscrivez la solution en face de la ligne 1. S'il y a plusieurs solutions, indiquez le nombre de solutions en regard du numéro du problème. Donnez alors deux solutions en utilisant les lignes 1 et 2.

Nbre de solutions possibles	Votre ou vos solution(s)
1	1 ⎵⎵ 2 ⎵⎵
2	1 ⎵⎵ et ⎵⎵ ans 2 ⎵⎵ et ⎵⎵ ans
3	1 ⎵⎵⎵⎵ 2 ⎵⎵⎵⎵
4	⎵⎵⎵⎵
5	1 ⎵⎵, ⎵⎵ et ⎵⎵ ans 2 ⎵⎵, ⎵⎵ et ⎵⎵ ans
6	⎵⎵⎵⎵⎵⎵⎵⎵

BULLETIN D'ADHESION FFJM

L'adhésion à la FFJM est facultative pour participer aux éliminatoires du championnat, mais sera exigée à partir des demi-finales.

Si vous n'êtes pas encore adhérent 88-89, anticipez en joignant sans le détacher, le bulletin d'adhésion à votre réponse. Tout membre de la FFJM recevra en effet une notification de son score dès que sa réponse sera corrigée, même s'il n'est pas qualifié pour les demi-finales.

4 INSTABILITE CHRONIQUE

(coefficient 4)

Une partie G de l'ensemble des 1989 premiers nombres entiers naturels (1, 2, 3,..., 1989) est "totalement instable" si la somme de deux nombres de G n'est jamais égale à un nombre de G.

Quelle est la taille maximum d'une partie totalement instable?

5 DES MATHEMATICIENS PROLIFIQUES

(coefficient 5)

Léo Part et René Gars sont deux mathématiciens à la nombreuse progéniture: trois filles et trois garçons de chaque côté. L'âge de chaque enfant est arrondi à l'entier le plus proche.

- Léo: la somme des âges de mes filles est égale à la somme des âges de mes garçons.
- René: moi aussi.
- Léo: mieux, la somme des carrés des âges de mes filles est égale à la somme des carrés des âges de mes garçons.
- René: moi aussi.
- Léo: une de mes filles a l'âge d'un de tes garçons.
- René: moi aussi.
- Léo: mon plus jeune enfant est une fille.
- René: moi aussi, c'est la plus jeune des six.
- Léo: j'ai 30 ans.
- René: moi aussi.
- Léo: je n'ai pas de jumeaux.
- René: moi non plus.
- Léo: aucun de mes enfants n'a dépassé 9 ans et demi.
- René: moi non plus.
- Léo: laisse-moi calculer. La somme des âges de nos enfants est égale à la somme de nos âges.

René: ma femme est enceinte.

Léo: Déjà? René, tu exagères, elle vient d'accoucher!

Trouvez, dans l'ordre croissant, l'âge des garçons de Léo.

6 LE CIRCUIT MAXIMAL

(coefficient 6)

On considère un quadrillage carré 1989×1989, comportant des nœuds (intersections), et des arêtes de longueur 1 (segments joignant deux nœuds).

Quelle est la longueur du circuit le plus long (chemin partant d'un nœud et aboutissant à ce nœud) sachant qu'on ne peut emprunter qu'une seule fois une arête et qu'on ne peut passer qu'une seule fois sur un nœud (à l'exception du point de départ)?

EXTRAITS DU REGLEMENT

Le championnat des jeux mathématiques et logiques est organisé par la FFJM, 7, square Villaret de Joyeuse, 75017 Paris. Tél: (1) 42 41 25 26.

Il ne sera pas répondu par téléphone aux questions portant sur le concours.

Article 2

Les concurrents sont répartis en cinq catégories:

- C1: élèves de 6e et 5e de collèges (France), 5e à 7e (Suisse), 1re (Belgique)
- C2: élèves de 4e et 3e de collèges (France), 8e et 9e (Suisse), 2e et 3e (Belgique)
- LY: élèves de lycées (France), gymnases (Suisse), 4e, 5e et 6e (Belgique)
- GP: Grand Public
- HC: Haute Compétition

Les concurrents non scolarisés choisissent eux-mêmes la catégorie dans laquelle ils souhaitent participer entre "Grand Public" et "Haute Compétition". Cependant, les finalistes "Grand Public" et "Professionnels" des deux premiers championnats doivent obligatoirement concourir en catégorie "Haute Compétition".

Article 3

Les épreuves se déroulent en quatre phases: éliminatoires, quarts de finale, demi-finales et finale.

La participation aux éliminatoires et aux quarts de finale est gratuite, à l'exception des frais d'expédition des bulletins-réponses. L'adhésion à la FFJM sera en revanche exigée à partir des demi-finales.

Article 4

Les éliminatoires ont lieu:

- Individuellement par l'intermédiaire des médias associés (*Jeux & Stratégie, Science & Vie*, minitel 36-15 APMEP, minitel 36-15 TANGENTE) et de bulletins diffusés dans un certain nombre de lieux publics. Elles sont alors ouvertes à tous. En particulier, les collégiens ou lycéens peuvent se qualifier par les éliminatoires individuelles.
- Collectivement dans les établissements scolaires, par l'intermédiaire de bulletins largement diffusés, et de la revue *Tangente*.

Elles sont alors réservées aux trois catégories scolaires.

Article 5

Les réponses aux éliminatoires doivent se faire sur les bulletins originaux ou sur des photocopies découpées au format du bulletin d'origine. Les commentaires ou surcharges des bulletins ne sont pas admis. Aucun courrier ne doit accompagner le bulletin. Néanmoins, une demande d'adhésion à la FFJM pourra figurer sur le bulletin, et le règlement de la cotisation dans l'enveloppe. La date limite de réponse aux éliminatoires est fixée au 28 février 1989 à minuit. Néanmoins, il sera accepté dans l'ordre de réception et dans la mesure du possible des bulletins individuels postés après cette date. En tout état de cause, aucun bulletin posté après le 15 mars ne sera accepté.

Article 7

Il sera diffusé trois séries d'éliminatoires individuelles, sans distinction de catégories. Chaque concurrent peut envoyer une réponse au plus pour chaque série, ce qui lui donne trois chances de se qualifier.

Tous les concurrents répondant convenablement aux six questions sont qualifiés pour les demi-finales. Les concurrents à cinq bonnes réponses peuvent être repêchés selon leur total de coefficients, en fonction du nombre de places vacantes dans leur catégorie en demi-finales. Seuls les concurrents des catégories de collégiens pourront être qualifiés à quatre bonnes réponses.

Leurs résultats d'éliminatoires seront communiqués à tous les concurrents individuels, même non qualifiés, s'ils sont adhérents FFJM 88-89, et s'ils font figurer leur numéro sur le bulletin. Les nouveaux adhérents pourront bénéficier de la même prestation s'ils joignent leur adhésion au bulletin. Les autres participants ne seront avisés que s'ils sont qualifiés pour les demi-finales.

Article 10

Les demi-finales se déroulent en même temps pour toutes les catégories, dans 50 villes-centres de France, Belgique et Suisse, le samedi 22 avril 1989 de 14 à 17 heures. 7 000 concurrents seront convoqués au prorata de la participation des catégories, avec un minimum de 2 000 collégiens, 1 000 lycéens, et 1 500 non-scolaires.

Article 11

La finale se déroule en deux séances, les 7 et 8 juillet à Paris à la Cité des Sciences et de l'Industrie.

Un titre individuel est attribué dans chaque catégorie. Tous les finalistes reçoivent un prix.

Une indemnité de déplacement est allouée à tous les qualifiés pour la finale (hors liste complémentaire), à condition que la préfecture de leur département soit éloignée de plus de 100 km du lieu de la finale. Les concurrents étrangers se verront attribuer une indemnité forfaitaire.

Article 14

La responsabilité de la FFJM et des associés dans l'organisation du championnat ne saurait être engagée si son déroulement était interrompu ou suspendu pour quelque raison que ce soit.

Ne rien écrire dans cette zone

BULLETIN REPONSE INDIVIDUEL

Cocher impérativement votre catégorie: | C65 | C43 | LY | GP | HC |

A retourner avant le 28 février 1989 à:
CFJML CEDEX 2385
99238 PARIS CONCOURS

Nom..
Prénom..
Adresse...
....
Code............... Ville...
*N° FFJM code 88-89
Profession...
N° tél...

*Si vous êtes déjà adhérent.
Mettez J dans la case code si vous joignez votre adhésion.

BULLETIN D'ADHESION, READHESION A LA FFJM*

A joindre à la réponse sans le détacher.

Nom..
Prénom..

Je demande à adhérer à la FFJM.
Je joins un chèque de 50 F correspondant à ma cotisation 88-89.

N° FFJM (en cas de réadhésion):..................
Date: ....Signature:

*Rayer la mention inutile.

JEUX DE LETTRES

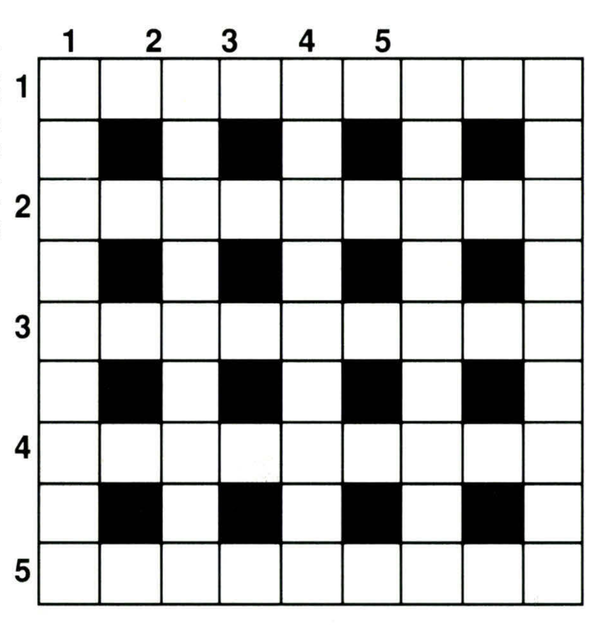
Solutions page 97

LES ANAGRAMMES CROISES

Il s'agit de remplir cette grille à la manière de mots croisés. Mais ici, la définition de chaque mot est remplacée par la liste des lettres qui le composent. Les formes conjuguées ne sont pas admises à l'exception des infinitifs et des participes. Le nombre de solutions est indiqué entre parenthèses.

Horizontal:
1. A A A C G M N R S
2. C E F L N O R S U
3. C E E I L O T R U (2)
4. C E E I L L N T T
5. A E E I N R S S U

Vertical
1. A C E E F F I T V
2. A C E M O R R T T
3. A E E G I L N S T (2)
4. A E E E G L L N R
5. C E E P S S S T U



MINI-TIRAGES

Les coups les plus sélectifs sont souvent dus à de petits mots.
A titre d'illustration, voici dix tirages de quatre lettres avec lesquels vous devrez trouver des noms ou des interjections du langage populaire nouvellement entrés dans le Larousse 1989.

A P R E + P =
S A L E + X =
J O I E + C =
B U R E + K =
B A I S + H =
D O T E + I =
Z O N E + G =
M A I N + P =
F A I M + N =
G I T E + Z =

LE POINT COMMUN

Trouvez pour chaque liste le point commun à tous les mots qui le composent.

1. LIPPE - ENDOS - ANA - ORE
2. BAVURE - GASPILLE - AVEUGLER - DRAYONS
3. ADELINE - ROMAIN - THEODORE - CELIA

JARNAC

LA FILIERE

A partir du mot de trois lettres placé sur la grille, CON, essayez en ajoutant successivement dans l'ordre (d'abord A, puis G, etc.) chacune des six lettres du tapis, de trouver la filière conduisant à un mot de neuf lettres.

TAPIS			9	16	25	36	49	64	81
	C	O	N						
A									
G									
L									
E									
O									
M									

LES SOLITAIRES

Pour chacun de ces mots, il n'existe qu'un seul ajout permettant de former un mot de neuf lettres. Saurez-vous trouver ces sept solitaires? Les conjugaisons sont interdites et il n'est pas permis de transformer un mot en son féminin ou en son pluriel, ou un participe passé en son infinitif. Mais on peut changer l'ordre des lettres.

TAPIS			9	16	25	36	49	64	81
?	E	N	F	R	E	I	N	T	
?	U	R	O	L	O	G	I	E	
?	B	U	L	B	A	I	R	E	
?	E	T	O	U	R	D	I	E	
?	D	R	A	G	E	O	I	R	
?	E	M	E	R	A	U	D	E	
?	E	T	U	D	I	A	N	T	

LE COUP DE JARNAC

Votre adversaire passe avec la grille ci-dessous: il y a quatorze possibilités différentes de lui infliger un coup de Jarnac, en ajoutant une ou plusieurs des lettres du tapis à l'un des mots de la grille (on peut changer l'ordre des lettres). Combien en trouverez-vous?

TAPIS			9	16	25	36	49	64	81
	L	A	M	P	R	O	I	E	
K	O	D	O	N	A	T	E		
W	E	U	R	A	S	I	E	N	
X	E	C	R	O	U				
	T	A	O	N					
	S	O	M	A					
	A	L	E						

C'EST GRAND, C'EST BEAU !

OYEZ, OYEZ BRAVES "ROLEURS-GRANDEUR-NATURE" OU COURAGEUX "ROLISTES-SEMI-REELS"! DESORMAIS, NOUS NOUS RETROUVERONS TOUS LES MOIS POUR NARRER VOS EXPLOITS ET PREPARER VOS FUTURES PROUESSES.

Dans "Passé Composé", vous lirez les récits des dernières manifestations, les plus originales ou les plus spectaculaires. Vous y découvrirez également les méthodes, les projets et les humeurs de ceux qui les ont organisées.

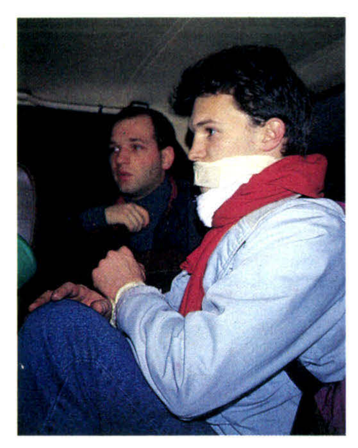
"Brèves Rencontres" vous indiquera où et quand vous pourrez grossir les rangs des aventuriers en chair et en os.
Mais vous aurez aussi le droit à la parole dans "Ad Libitum", où j'espère lire vos trucs et astuces de mise en scène, vos brillantes idées pour réaliser costumes et accessoires. Vous dévorerez avec avidité les conseils techniques du Professeur G.N., sommité internationale en "grandeur nature" qui vous dévoilera ses propres secrets.

Vous êtes donc évidemment invités à nous faire part de vos projets et de vos trouvailles. Sachez, preux chevaliers et intrépides investigateurs, que les meilleurs astuces ou scénarios que vous nous proposerez seront récompensés par un abonnement. A vous de jouer!

Passé composé

• Le 19 novembre dernier, un mystérieux virus circulait dans Paris. En effet, d'ignobles malfaiteurs avaient dérobé des échantillons de bacilles, ou autres bactéries, extrêmement virulents et menaçaient l'Etat français (pas moins) de les répandre dans la population parisienne si une rançon astronomique n'était pas versée. Les services secrets français se mettaient aussitôt en chasse, évidemment suivis de près par ceux des pays étrangers.

Douze heures de jeu avec enlèvement en voiture, agression à moto, rendez-vous mystérieux pour finir



Kidnappé par notre collaborateur Pierre Grumberg, cet agent étranger semble en fâcheuse posture.

l'enquête dans des bars et restaurants complices de l'aventure. Les négociations furent alors âpres puisque tous les agents concernés se retrouvaient ainsi désarmés (sauf votre serviteur qui réussit à passer le contrôle) dans le repaire même des truands. Après quelques escarmouches et l'explosion d'une bombe, la situation devait s'éclaircir par la découverte d'autres bombes et la mort du caïd qui portait sur lui le précieux et terrifiant flacon.

Ce killer-jeu de rôle était organisé par Odyssée pour le compte d'Aventure FM avec sept équipes de sept joueurs armés de "laser tags". Le Professeur G.N. a relevé encore certaines imperfections dans ce projet ambitieux qui comprenait pourtant quelques grands moments d'émotion. Avec l'espoir de retrouver prochainement Odyssée pour de nouvelles aventures.

Odyssée: Olivier Allermoz, 2, allée Rosalie, 91940 Les Ulis
Tel.: (1) 69 07 61 70 (le soir).

• Les Nuits de Ludos sont de retour avec une nouvelle épopée: "Dolma Batche" (palais impérial du sultan d'Istambul). Nous plongeons vers les années 20, en Turquie, pour assister aux dernières heures du sultanat. Car un jeune loup, Mustafa Kemal, prépare une véritable révolution de palais en rassemblant une armée en Anatolie. A Istambul, Français, Anglais et Italiens, continuent de se partager les richesses ottomanes et savourent les mille délices de l'Orient. Soirée exceptionnelle pour célébrer le Seker Beyram, fin du ramadan, à laquelle le Glorieux Calife et Sultan Mehemet VI convie toutes les personnalités turques et européennes. Le Grand Eunuque Noir garde jalousement l'entrée du harem où cinq cadines (concubines du sultan) se disputent les faveurs de leur souverain sous l'œil intrigué des sultanes. Loukoums et danse du ventre, mais surtout intervention des kémalistes et effervescence confuse chez les Européens pour sauver leur tête et celles des membres de la famille impériale.

Une grande soirée de jeu de rôle diplomatique dont le principal mérite est d'offrir, enfin, des rôles en or (ornés de rubis et d'émeraudes) aux joueuses. Pièces essentielles dans ce scénario, les sultanes et les cadines furent toutes remarquables et remarquées. Une initiative que nous espérons retrouver plus souvent dans les G.N. où priment généralement les biceps et les moustaches. Quant au scénario, il rappelait techniquement le désormais célèbre "Shanghaï" (voir *J & S* n° 43) par sa structure et sa progression. Notez aussi que les NDL ne sont plus une association mais une SARL qui propose ses services aux agences de communications, entre autres.

Les Nuits de Ludos: 32, rue de Strasbourg, 93200 Saint-Denis, Tél.: (1) 47 34 38 39.

• Saga ou l'aventure d'une association de professionnels.
Depuis 1986, le GR.A.AL. (Groupe Animation Alsace) anime les quatre coins du pays par des G.N. d'excellente qualité. En septembre dernier, l'ensemble des adhérents a voté à l'unanimité la création d'une entreprise axée sur le jeu de rôle en situation réelle!
Forts de leur expérience et dotés d'une logistique énorme (plus de 250 costumes, de l'armure de plaques au complet-veston de l'extraterrestre moyen), les animateurs du GR.A.AL. ont su convaincre divers partenaires financiers - dont les adhérents - de les aider à monter une société. C'est ainsi que naît Saga.
Aujourd'hui Saga propose un vaste

Quand le "Sublime Sultan" parle, cadines, eunuques et ambassadeurs européens écoutent.



Photos: Renlô Sublett, Saga



Vous avez dit médiéval?...

catalogue de "produits", tous dans le domaine du G.N., depuis les manifestations purement ludiques ou spectaculaires jusqu'aux stages de formation en communication, animation ou cascades, sans oublier les développements touristiques. Animateurs de formation, les "gérants" de Saga disposent à eux tous d'un éventail de spécialisations: secrétariat, comptabilité, gestion commerciale, maquétisme et mécanique. Nicole Gretter et Patrick Schmitt ont su également tirer profit de l'argument de la création d'emplois qu'assurait un tel projet. Pour eux, *"maître de jeu est une profession européenne qui trouvera sa place d'ici 1993"*: nul doute qu'ils ont raison. Mais ils sont loin de se contenter de cela, nos Alsaciens: ils se modernisent, tant ils veulent une entreprise au top de la technologie. Les meneurs de jeu sont équipés de micros HF qui leur assurent une liaison permanente avec les Commodores, MJ principaux; les spécialistes des effets spéciaux rivalisent avec Spielberg (ou presque) et apprennent à embraser un château; l'ergonomie des armes est parfaitement étudiée, et celles-ci deviennent sonores pour mieux simuler la réalité. Mais... jusqu'où iront-ils?

L'aventure de Saga est aussi impressionnante qu'exemplaire et nous ne pouvons que souhaiter à cette dynamique équipe de réussir. Mais le GR.A.AL. continue d'exister puisque les deux structures évoluent conjointement en bonne intelligence. Nous gageons que très bientôt GR.A.AL. ou Saga nous transporteront de nouveau au Moyen Age ou dans une cité extragalactique.

GR.A.AL et Saga, même adresse: 9, rue Laurent, 68100 Mulhouse. Tél.: 89 56 56 24 (GR.A.AL); 89 66 52 79 (Saga).

Brèves rencontres

• Le Risk sur le club - souvenez-vous, cette association est le premier enfant naturel du F.L.I.P. (voir *J&S* n° 53) - organise, en cette fin de premier trimestre, un G.N. post-apocalyptique, ambiance Mad Max: "Zone Mortelle". Dépêchez-vous de vous inscrire et gare à vos os!

Le Risk sur le club: Association du Développement de Parthenay et sa Région, 7, rue Béranger, 79200 Parthenay. Tél.: 49 94 03 77, demander M. Guitard.

• Pendant les Fêtes, Noir Solitaire et Les Semaines de l'Hexagone ont renouvelé leur "Migration Barbare" en association avec La Guilde de Bretagne. Nous vous reparlerons de cette épopée équestre, mais sachez que vous pouvez participer dès à présent à des stages d'équitation organisés par la Guilde. N'hésitez pas!

Noir Solitaire: 37, route Nationale, 55200 Lerouville. Tél.: 29 91 34 88. La Guilde de Bretagne: Patrick Hederman ou Sylvie Palou, 73, rue Saint-Hélier, 35000 Rennes. Tél.: 99 31 38 84.

• Par ailleurs, Xavier Jacus et, toujours, Les Semaines de l'Hexagone animent toute l'année les désormais célèbres joutes d'"Highlander". Que vous ayez vu le film ou pas, vous pouvez devenir un combattant immortel et défier en combat singulier vos farouches adversaires. Serez-vous le dernier immortel?

Highlander: Xavier Jacus, 37, route Nationale, 55200 Lerouville.

• Derrière son immense palissade, le village d'Aratorix continue de susciter des aventures de qualité. La Guilde des Fines Lames poursuit cette saga dont le deuxième épisode eut lieu en septembre dernier. Amis belges, dépêchez-vous de contacter Damien Jacob car Aratorix III se prépare pour avril (les inscriptions sont ouvertes dès à présent). Attention: le nombre de places est très restreint.

La G.D.F.L.: Damien Jacob, 1, avenue du Parc, 4920 Embourg, Belgique. Tél.: 4 165 6983 (19 32 depuis la France).

• L'association Efotis organise deux G.N. en mai: "La Guerre du Feu" et "Ilfarranne, la Pierre Médecine". Vous pouvez d'ores et déjà la contacter.

Efotis: 2, rue de la Tour d'Auvergne, 63000 Clermont-Ferrand.

Professeur G.N.

"Bonjour, professeur G.N., je suis heureux de vous accueillir au nom de la rédaction.

- Bonjour, bonjour. Vous n'avez pas vu mes lunettes?

- Hum, non professeur... Par quoi allez-vous commencer?

- Bien. Voyons... Pour cette première leçon, nous allons parler des principaux types de Grandeur Nature. Il est possible de les classer selon le nombre de joueurs qu'ils réunissent. Je vois trois catégories principales. Tout d'abord, les jeux qui réunissent jusqu'à une vingtaine de participants: ce sont souvent des soirées entre amis avec des scénarios simples, des murder-parties ou des killers. Jusqu'à cinquante joueurs, il s'agit des G.N. traditionnels, donjons, futuristes ou cthulhiens; certains killers ambitieux peuvent compter des joueurs aussi nombreux. Enfin, avec plus de cinquante joueurs, nous entrons dans le domaine des géants, des fresques, des sagas.

- Vers lesquels vont vos préférences?

- Tous, absolument tous, me plaisent. Pourvu qu'ils soient bien organisés, et cela suppose, entre autres, un nombre suffisant de maîtres de jeu. En moyenne, je préconise un MJ pour cinq à dix joueurs selon la taille du projet. C'est indispensable.

- Je vous remercie professeur. Hélas, nous n'avons que peu de temps de parole pour cette première leçon, mais nous vous retrouverons le mois prochain?

- Bien sûr, bien sûr. Et je vous proposerai un premier scénario prêt à jouer pour une douzaine de participants. Merci et au revoir, chers amis... Vous n'avez pas trouvé mes lunettes...?"

RENLO SUBLETT

JEUX DE LETTRES

Solutions page 97

DU COQ A L'ANE

Il s'agit de trouver la série de mots la plus courte permettant de relier le mot de départ à celui d'arrivée. Vous ne pouvez changer qu'une lettre à la fois, et ne pouvez intervertir les lettres. Nous vous laissons le nombre de lignes qui nous ont été nécessaires.

HIT	DEY	NIB
TOP		
	KAN	
		DAL

SKIN	ROCK
PUNK	FUNK

LES ANAGAMMES

Une "anagamme" est un mot formé de l'ensemble des lettres permettant de faire un scrabble de huit lettres, à partir d'un mot de sept lettres donné.

Ainsi, LEONARD scrabble sur les lettres de PUNIMES, et CINABRE sur celles de AMUSE.

LEONARD + P = ...

LEONARD + U = ...

LEONARD + N = ...

LEONARD + I = (**) ....

LEONARD + M = ...

LEONARD + E = ...

LEONARD + S = ...

CINABRE + A = (**) ....

CINABRE + M = ...

CINABRE + U = ...

CINABRE + S = ...

CINABRE + E = ...

Les astérisques signalent le nombre de solutions.

LA LETTRE EN PLUS

Chacun des huit mots ci-dessous admet plusieurs possibilités de rallonge finale par une lettre. Placez les huit lettres ADEIRTXY dans les cases blanches de manière à former huit nouveaux mots de sept lettres.

DEMODE ☐

SCALPE ☐

SIMPLE ☐

REVERS ☐

NYMPHE ☐

BOUCAU ☐

TROLLE ☐

CHARTE ☐

LES COUSINS

Dans la liste ci-dessous, il est possible chaque fois de former plusieurs mots en remplaçant le tiret par une lettre. Quels sont les trente-huit mots cachés? Pensez aux nouveaux mots apparus dans le P.L.I. 89. (Voir la rubrique de Scrabble page 88) On peut, ici, conjuguer.

- ONISME
GALE - ER
- ALA
PRO - OS
TORT - S
SK - NS
MANI -
- IPPER
NIE - E
TUR - IDE

ESCAMOT

A partir du mot de trois lettres, NUE, rajoutez à chaque fois une lettre (en changeant éventuellement l'ordre) pour trouver le mot correspondant à la définition donnée.

N U E

on y met souvent le feu

boîte à musique

carrées

bouche-trou

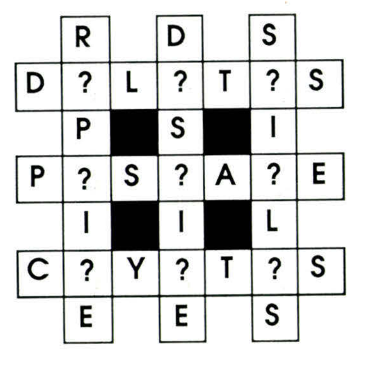
établi

brillant

consécutifs à une liaison

permet de voir le jour

LA GRILLE MYSTERE



Remplacez chaque point d'interrogation par une lettre de sorte que tous les mots croisés ainsi formés horizontalement et verticalement soient corrects (on peut conjuguer).

LES ANAPHRASES

Pour comprendre les cinq phrases, ci-dessous, remplacez les points par des anagrammes formées de toutes les lettres des tirages correspondants:

A A E I N P P S T: Le Vatican ne s'est jamais trop . . . . sur les . . . .

A B E E E M N T T: Il faut être masochiste pour accepter . . . . une situation . . . .

A A C E H P R T U: Dans les commandos, on . . . . avec ou sans . . . .

E O P P R S T U: Dans une équipe de football, c'est souvent le . . . . qui . . . . la plus grande responsabilité

A A D E G I N R: La surface cultivable s'est trouvée . . . . par le . . . . des marais

LES MOTS CASSES

Groupez ces huit mots de quatre lettres deux à deux. En mélangeant les lettres de chaque couple ainsi obtenu, vous devez obtenir un mot de huit lettres.

CANE	PARS
COTE	POIL
ETAL	ROTE
MURE	VIOL

LE POINT COMMUN

Trouvez, pour chaque liste, le point commun à tous les mots qui la composent:

1. ANTHERE- SUINT - ENNOBLIS - MELO - RONDELS

2. CHAMPAGNE - SABLE - GUEULES - VAIR

3. SANAS - NIAOULIS - RABANES - INCISONS - EGORGE

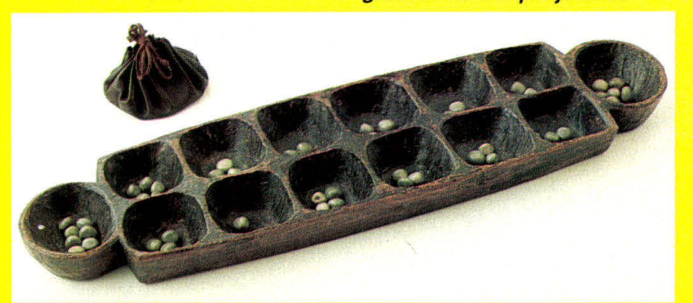
FICHE N° 1

EN BONNE REGLE

AWELE

Traditionnel (Afrique)

Un Awélé traditionnel. Les deux cases supplémentaires, à chaque extrémité, reçoivent les graines de chaque joueur.



REGLE

Joueurs: 2

Matériel:
- Un tableau de 12 cases réparties en 2 rangées de 6
- 48 pions ou "graines"

Objectif: Accumuler le maximum de graines.

Position de départ: On place 4 graines par case.

Chaque joueur se place derrière une rangée de cases qui formera son camp.

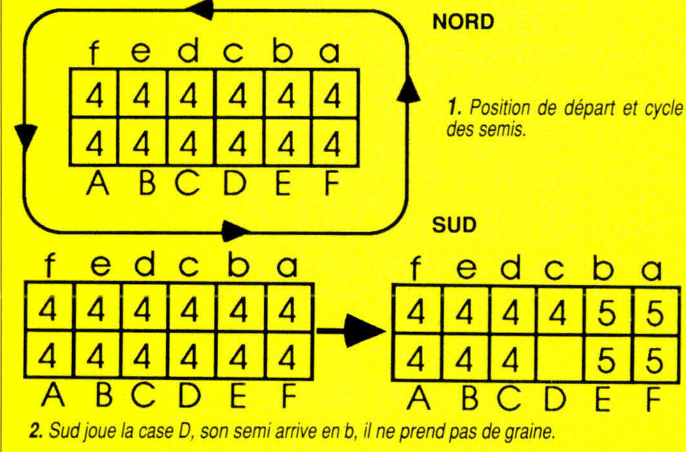
Marche du jeu: Les joueurs jouent à tour de rôle.

Chaque coup consiste à prendre toutes les graines d'une case non vide de son camp et à les répartir en les "semant" dans les cases suivantes à raison d'une graine par case. Pour le semi, les 12 cases du tableau sont considérées comme formant un cycle unique parcouru dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

Si le nombre de graines à répartir est supérieur à 11, le joueur effectue un tour complet du tableau; il saute alors la case de départ du semi sans y placer de graine et continue à répartir le reste des graines dans les cases suivantes.

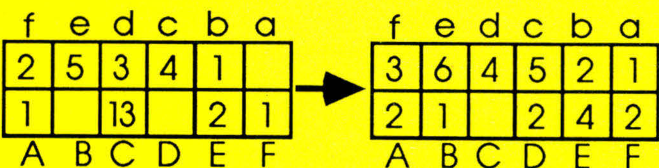
Prise: Un joueur prend des graines lorsque la dernière case où il a semé une graine répond aux deux conditions suivantes:
- c'est une case du camp adverse,
- elle contient, avec la nouvelle graine, 2 ou 3 graines.

Le joueur prend alors les 2 ou 3

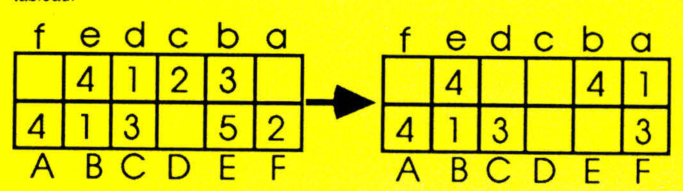


1. Position de départ et cycle des semis.

2. Sud joue la case D, son semi arrive en b, il ne prend pas de graine.



3. Sud joue la case C, son semi arrive en E après avoir effectué un tour complet du tableau.



4. Sud joue la case E, son semi arrive en d, il prend les graines de d (2) et de c (3).

graines de la case, et il prend également les graines de la case précédente si celle-ci répond aux mêmes deux conditions. Et ainsi de suite jusqu'à ce qu'une case n'y réponde plus, auquel cas la prise s'arrête.
Les graines prises sont définitivement éliminées du jeu et conservées par le joueur.

Fin du jeu: La partie s'achève de trois façons:
- un joueur a pris 25 graines ou plus;
- un joueur ne peut plus jouer car, à son tour de jeu, il n'y a plus de graine dans son camp; il prend alors les graines restant dans les cases du camp adverse;
- il reste sur le tableau trop peu de graines pour qu'une prise soit encore possible; les graines restantes ne sont prises par personne.

Dans ces trois cas, le joueur qui a accumulé le plus de graines est vainqueur.

VARIANTES

Il existe de nombreuses variantes de l'Awele. La plus importante concerne le deuxième cas de fin de partie: lorsqu'un joueur ne peut plus jouer, son adversaire garde pour lui les graines de son camp. Cette règle est tempérée par le fait que lorsqu'un joueur n'a plus de graine et risque de se trouver dans l'impossibilité de jouer, son adversaire doit, s'il le peut, jouer immédiatement un coup qui lui redonne au moins une graine ("on doit lui donner à manger"). Ce n'est qu'au cas où il est impossible à l'adversaire de redonner une graine en un coup que la partie s'arrête et qu'il gardera les graines dans son camp.

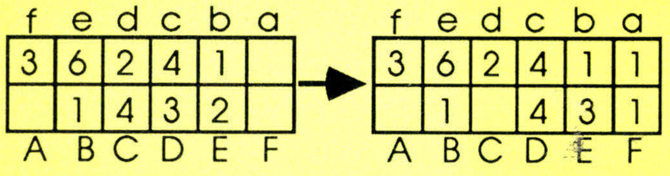
TYPOLOGIE

Matériel: Tableau et pions
Objectif: Accumulation
Mécanisme: Déplacement et prise

STRATEGIE

Bien qu'il intervienne directement dans les aspects tactiques, le calcul n'est pas un élément déterminant de la stratégie à l'Awele. Celle-ci repose principalement sur des concepts liés à la structure de la répartition des graines entre et dans les deux camps.
Un de ces concepts est celui de "maison", case où sont accumulées progressivement de nombreuses graines. Pouvoir semer les graines d'une maison dans de bonnes conditions est d'un bon rapport, mais un joueur peut aussi se trouver obligé à un "écroulement" tout à fait inopportun de sa maison.
La rapidité d'évolution des positions fait que le déroulement stratégique du jeu passe par des phases successives dont les enjeux, les tensions sont variables. L'Awele demande donc une adaptation stratégique et tactique permanente: ce qui a été conçu et construit lors d'une phase de jeu ne sera plus valable pour la suivante.La fin de partie est très technique; elle s'appuie sur le calcul et la recherche de positions types gagnantes.

FRANÇOIS PINGAUD



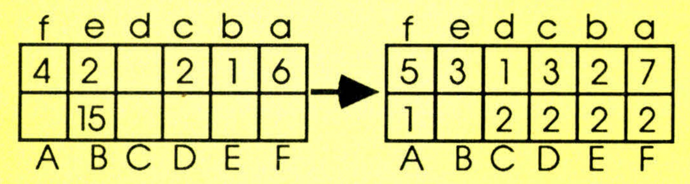
5. Exemple de gain tactique par double menace. En jouant C, Sud menace de prendre des graines en a (par F) et en b (par E).

f	e	d	c	b	a
1	3			1	2
	2	2		16	
A	B	C	D	E	F

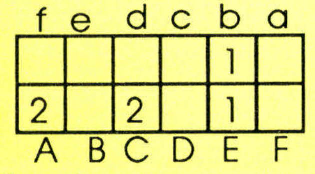
→

f	e	d	c	b	a
2	4				4
1	3	3	1		2
A	B	C	D	E	F

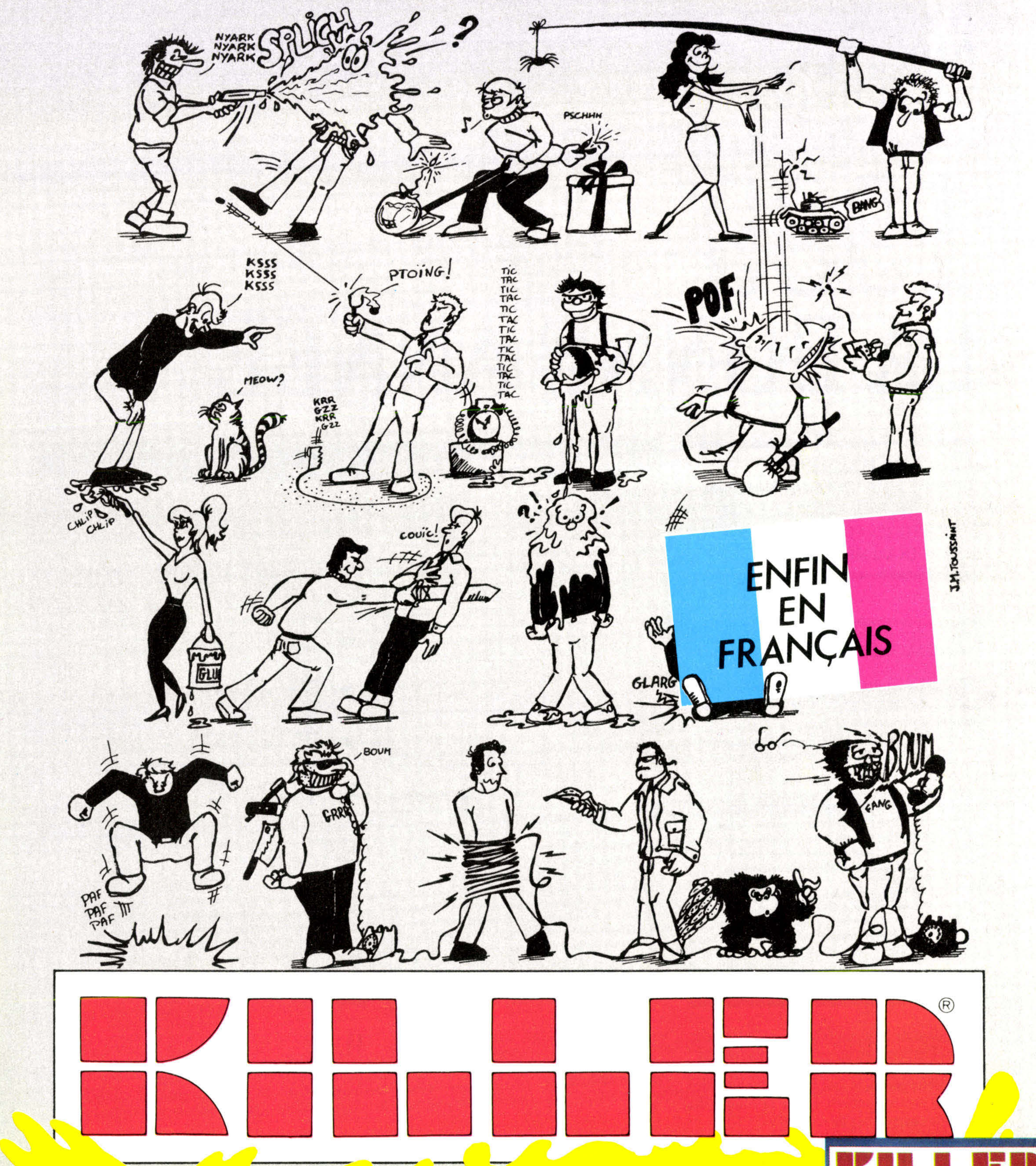
6. Exemple de maison gagnante. Sud joue E et prend 7 graines: 2 en d, 2 en c et 3 en b.



7. Exemple de maison perdante. Sud doit jouer B et il offre à Nord une prise de 9 graines avec f.



8. Une fin de partie favorable à Sud. Avec la séquence suivante: EbCcDdAeBfEaFaAbBcCdDeEfAaF Sud gagne 4 des 6 graines restantes; les deux dernières ne seront pour personne.



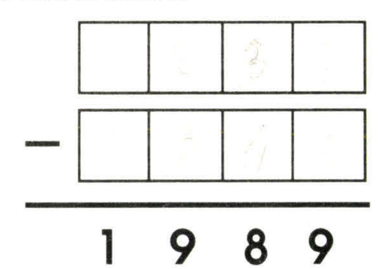
NYARK NYARK NYARK
PSCHHH
BANG
KSSS KSSS KSSS
PTOING!
TIC TAC TIC TAC TIC TAC TIC TAC TIC TAC TIC TAC
MEOW?
KRR GZZ KRR GZZ
POF
CHLIP CHLIP
COUIC!
GLU
GLARG
ENFIN EN FRANÇAIS
J.M. TOUSSAINT
BOUM
GRRR
PAF PAF PAF
BOUM
FANG
KILLER®

1989 LA BONNE ANNEE

EN TOUT CAS POUR LES PETITS MATHEUX. CAR VOILA UN MILLESIME QUI SEMBLE BIEN FAVORABLE AUX CASSE-TETE LES PLUS DIVERS. EN VOICI QUELQUES EXEMPLES.

1. SOUSTRACTION

1989 est la différence entre deux nombres formés chacun des quatre chiffres 1, 2, 3 et 4. Trouvez ces nombres.

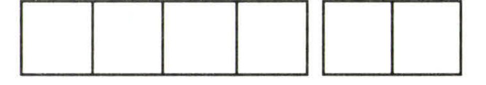


2. L'AGE DE PIERRE

Le 1er Janvier 1989, en échangeant leurs vœux, Paul et Pierre ont eu la conversation suivante:

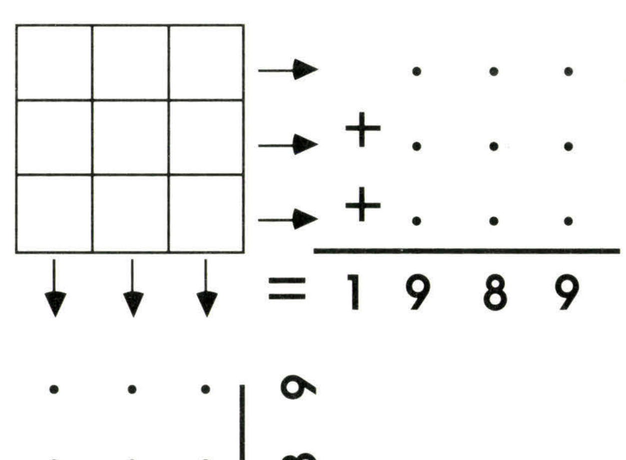
Paul: "Cette année, le jour de mon anniversaire, mon âge sera en années, égal à la somme des chiffres de mon année de naissance."
Pierre: "Tu es donc né en .... Quant à moi, je peux dire que le jour de mon anniversaire, mon âge sera, en années, identique au nombre de lettres nécessaires à l'écriture de l'année de ma naissance, exprimée en toutes lettres."
Paul: "Tu vas donc avoir 26 ans cette année?"
Pierre (avec le sourire): "Eh bien... non!"

A vous de trouver l'année de naissance de Paul et l'âge qu'aura Pierre le jour de son anniversaire, en 1989.



3. GRILLE MAGIQUE

Il s'agit ici d'inscrire les neuf chiffres de 1 à 9 dans la grille ci-dessous de manière que la somme des trois nombres horizontaux ainsi formés, de même que la somme des trois nombres verticaux soient toutes deux égales à 1989.
C'est non seulement possible, mais il y a même plusieurs solutions. Trouvez-en au moins une!



4. EDITION 1989

Dans l'édition 1989 de l'Enclyclopédie du jeu, il aura fallu utiliser exactement 1989 fois le chiffre 1 pour numéroter toutes les pages. Au fait, combien de pages comporte cette édition?

5. DIVISION

L'inverse de 1989, c'est-à-dire 1: 1989 est égal à 0,0005027652... Pourrez-vous trouver quelle est la 1989e décimale de ce nombre... sans effectuer la division jusque-là?

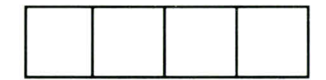
6. UN SOLITAIRE HONGROIS

Vingt-sept allumettes sont réparties en quatre tas comprenant respectivement au départ 1, 9, 8 et 9 allumettes. A chaque tour, on prend une allumette de chaque tas pour former un nouveau tas. Lorsqu'on prend ainsi la dernière allumette d'un tas, on fait évidemment disparaître le tas. Voici le début du jeu:

situation initiale	1	9	8	9				**4 tas**
après le 1er tour	-	8	7	8	4			**4 tas**
après le 2e tour	-	7	6	7	3	4		**5 tas**
après le 3e tour	-	6	5	6	2	3	5	**6 tas**

et ainsi de suite.

La question? De combien de tas disposerez-vous après le 1989e tour?



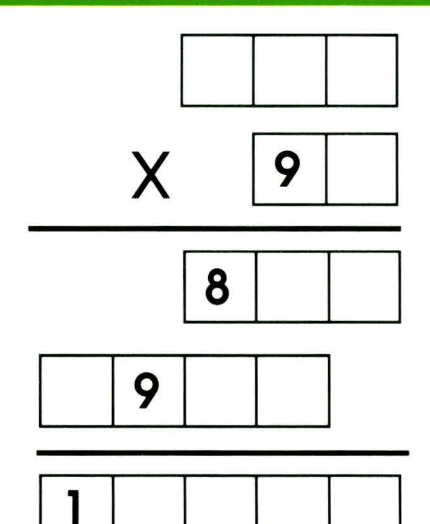
7. DANS L'ORDRE

(1 + 2 - 3 + 4 + 5) x (6 + 7) x (8 + 9) = 1989

Voici l'une des nombreuses manières d'obtenir 1989 en utilisant une fois et une seule chacun des chiffres de 1 à 9, disposés dans leur ordre croissant et en utilisant les signes +, - et x ainsi, bien sûr,que des parenthèses. En trouverez-vous au moins une autre?

1 2 3 4 5 6 7 8 9 = 1989

8. MULTIPLICATION MYSTERE

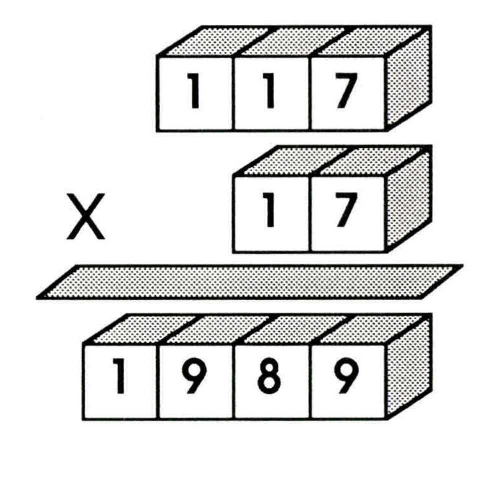


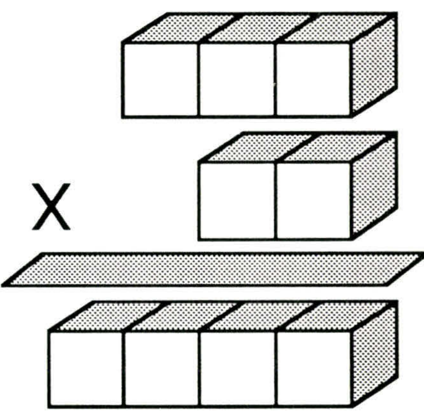
Pourrez-vous compléter cette multiplication pour qu'elle soit exacte?
Aucun des cinq nombres ne commence par zéro.

9. JEU DES CUBES

Voici neuf cubes disposés de telle sorte qu'ils représentent une multiplication exacte. Ces neuf cubes sont rigoureusement identiques. Si on fait basculer d'un quart de tour en arrière ces neuf cubes, ils vont encore représenter une multiplication exacte.

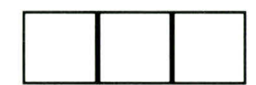
Laquelle?





10. UN CERTAIN NOMBRE

De 1 à 1989, combien y a-t-il de nombres dont la somme des chiffres est égale à 18, comme 1908, par exemple?



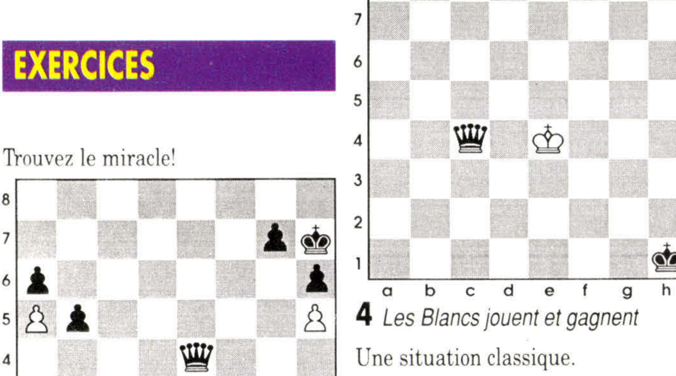
Solutions dans le prochain numéro

Les finales de dames

"FINALE: PHASE DE LA PARTIE COMMENÇANT APRES L'ECHANGE DES DAMES." VOILA UNE DEFINITION (FAUSSE) QUE L'ON TROUVE TROP SOUVENT DANS LES LIVRES. LA PRESENCE DES DAMES N'EMPECHE PAS, COMME DANS LES AUTRES FINALES, LA PROMOTION DU PION D'ETRE LE FACTEUR ESSENTIEL, MAIS ELLE AJOUTE D'ENORMES POSSIBILITES TACTIQUES LIEES A LA PUISSANCE DE LA DAME. ON VERRA NOTAMMENT QUE LE CAMP QUI POSSEDE L'AVANTAGE DEVRA CONSTAMMENT VEILLER A EVITER L'ECHEC PERPETUEL OU LE PAT DE SON ADVERSAIRE.

EXERCICES

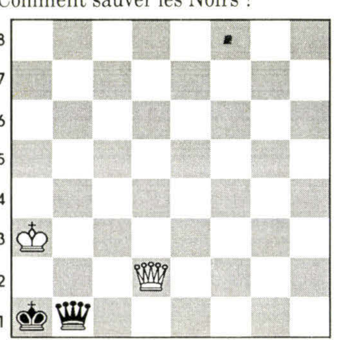
Trouvez le miracle!



1 *Les Blancs jouent et font nulle*

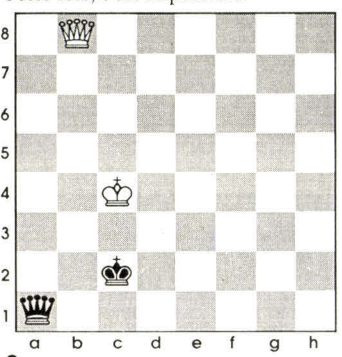
Solutions page 98

Comment sauver les Noirs ?



2 *Les Noirs jouent et font nulle*

Cette fois, c'est impossible!

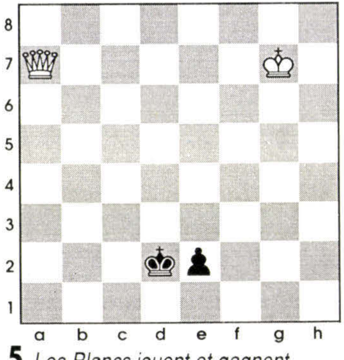


3 *Les Blancs jouent et gagnent*

Nulle? Non!

4 *Les Blancs jouent et gagnent*

Une situation classique.



5 *Les Blancs jouent et gagnent*

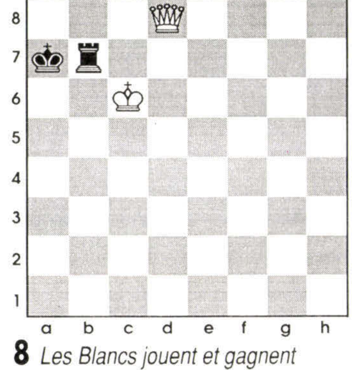
Ici, ce n'est pas pareil!

6 *Les Blancs jouent et gagnent*

Arrêtez-les!

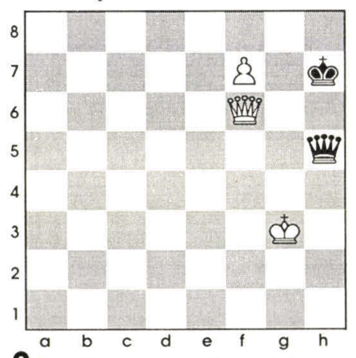
7 *Les Blancs jouent et gagnent*

La lutte Dame contre Tour.



8 *Les Blancs jouent et gagnent*

Evitez le pat!

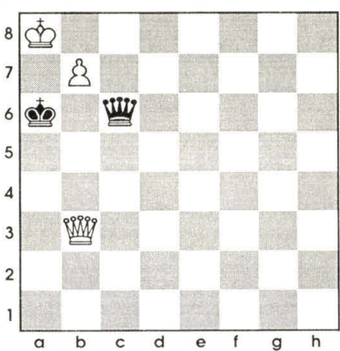


9 *Les Blancs jouent et gagnent*

Dame? Non, le pion est cloué! Alors?

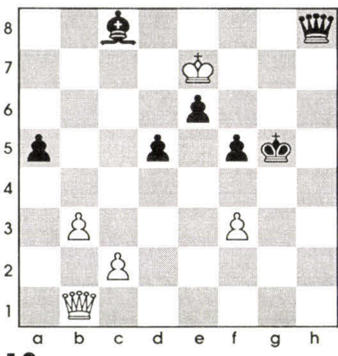
10 *Les Blancs jouent et gagnent*

Une étude subtile et superbe. Montrez que la Dame noire est gênée par son monarque!



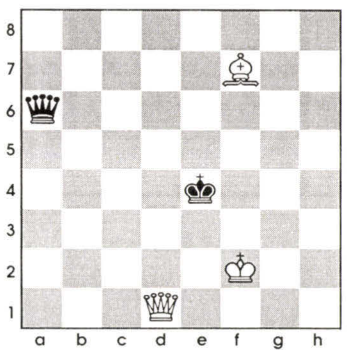
11 *Les Blancs jouent et gagnent*

En finale aussi, on peut chercher le mat.



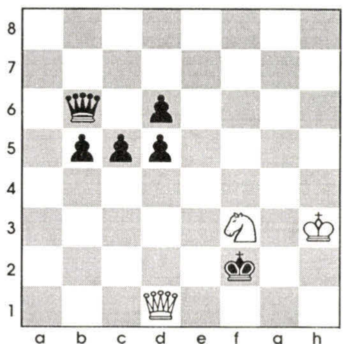
12 *Les Blancs jouent et gagnent*

En général Dame et Fou ne peuvent gagner contre Dame. Ici, c'est différent.



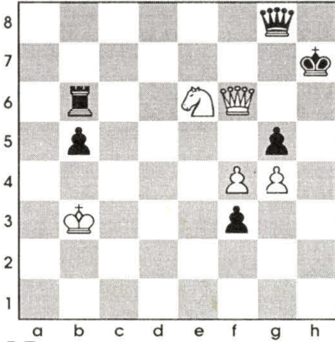
13 *Les Blancs jouent et gagnent*

Curieuse position, et curieuse manière de gagner. Laquelle, au fait?



14 *Les Blancs jouent et gagnent*

Pour conclure, le tour de force d'une Dame qui, grâce à douze (!) échecs au Roi judicieux, dévaste le camp adverse à elle toute seule.



15 *Les Blancs jouent et gagnent*

PARTIE COMMENTEE

Blancs: Stahlberg; Noirs: Kérès Jouée à Zurich en 1953. Défense Tarrasch

1. d4, Cf6; 2. c4, e6; 3. Cf3, d5; 4. Cc3, c5; 5. c × d5, c × d4

(une réplique peu courante. Habituels sont 5. ...e × d5 et 5. ...C × d5)

6. D × d4, e × d5

(comme toujours dans la défense Tarrasch, les Noirs ont un sujet de controverse dans leur pion d5: les Blancs disent qu'il est faible parce qu'il est isolé, les Noirs qu'il est fort parce qu'il est central)

7. Fg5, Fe7

(défendant indirectement le pion d5, comme vous pourrez le vérifier)

8. e3, Cc6; 9. Dd2, 0-0; 10. Fe2, Fe6; 11. 0-0, Ce4!

(ainsi les Noirs prennent-ils l'initiative)

12. C × e4, d × e4; 13. F × e7, D × e7; 14. Cd4, Tfd8!

(sans craindre 15. C × c6, T × d2; 16. C × e7+ à cause de 16. ...Rf8 et la pièce est reprise dans une position avantageuse)

15. Tfd1, C × d4; 16. e × d4

(le pion "litigieux" est maintenant chez les Blancs en d4 et sa faiblesse est plus évidente que sa force car le matériel est réduit et il devient une cible facile)

16. ...Td6!; 17. De3, Fd5

(mieux que 17. ...f5 qui serait affaiblissant)

18. Tac1, Tad8; 19. Fc4, h6; 20. h3, a6

(dans ce genre de position "technique" les coups de prévention comme ceux-ci sont souvent de mise)

21. F × d5, T × d5; 22. Tc4, f5

(maintenant que le Fc4 a été échangé, ce coup devient raisonnable)

23. f3!

(la seule façon de poser quelques problèmes aux Noirs)

23. ...b5; 24. Tc6, Dd7; 25. T × a6, e × f3; 26. D × f3, T × d4

(les Noirs n'ont plus d'avantage quant à la structure des pions, mais leur légère supériorité vient maintenant d'une meilleure centralisation de leurs pièces)

27. Tf1, Td2; 28. Ta8

(28. D × f5, D × f5; 29. T × f5, T × b2 serait risqué puisque la menace 30. ...Tdd2 est difficile à parer)

28. ...T × a8; 29. D × a8+, Rh7; 30. Df3, g6; 31. Te1, T × b2; 32. Da3

(les Blancs auraient dû ainsi obtenir facilement la nullité)

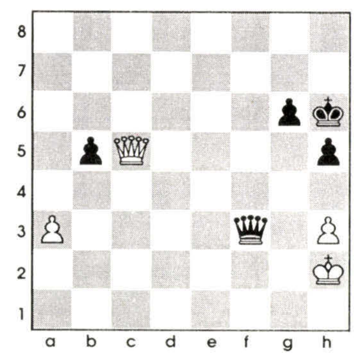
32. ...Dd4+; 33. Rh1, h5; 34. De7+, Rh6; 35. Df8+?

(après 35. h4!, T × a2 -quoi d'autre?- 36. Dg5+; Rg7; 37. De7+ -37. Te7+, Rf8- c'était la nullité)

35. ...Rg5?; 36. De7+, Rh6; 37. Df8+?

(idem)

37. ...Dg7; 38. Dc5, Df6; 39. a3, Tb3; 40. Td1, f4; 41. Tf1, f3; 42. T × f3, T × f3; 43. g × f3, D × f3+; 44. Rh2



(dans la finale de Dames qui commence la valorisation du pion de plus va se heurter aux possibilités d'échec perpétuel de la Dame blanche puisque le Roi noir manque de protection. Bien entendu le but des Noirs sera de parvenir à échanger les Dames, transposant ainsi dans une finale de pions gagnante)

44. ...h4; 45. De5

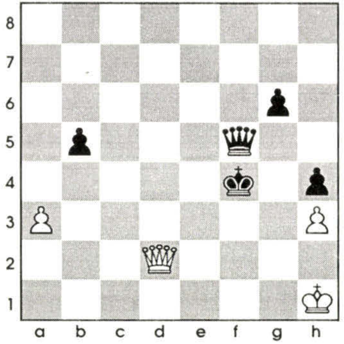
(il fallait parer 45. ...Dg3+)

45. ...Df2+

(et non 45. ...D × a3?; 46. Dh8+!, Rg5; 47. De5+ et nulle par échec perpétuel)

46. Rh1, Df5; 47. Dh8+, Rg5; 48. Dd8+, Rf4; 49. Dd2+

(sur 49. D × h4+, Rf3! les Noirs gagnent grâce aux menaces de mat issues de 50. ...Db1+)



49. ...Rf3?

(la manœuvre gagnante consiste à amener le Roi noir, par 49. ...Re5!, vers les cases d6 et c6 où les échecs de la Dame blanche pourront être couverts par la Dame noire en visant elle-même le Roi blanc! Comme très souvent en finale de Dames le gain s'obtient par cette sorte d'échec "croisé" -un échec en réplique à un échec)

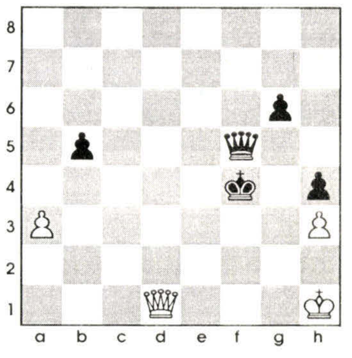
50. Dd1+, Re3; 51. De1+, Rd3; 52. Db1+

(après 52. D × h4, De4+!; 53. D × e4+, R × e4; 54. Rg2, Rd3! les Noirs gagnent la course de vitesse car ils font Dame en b1 avec échec au Roi blanc en g6 alors que le pion blanc ne serait qu'en h6)

52. ...Re2

(52. ...Rc3?; 53. Db4+, Rc2; 54. D × h4)

53. Db2+, Re3; 54. Dc1+, Re4; 55. Db1+, Rf3; 56. Dd1+, Rf4



57. Dd2+?

(retombant dans la position du 49ᵉ coup. Après 57. Dc1+!, Re5; 58. Dc5+! les Noirs ne progressaient pas)

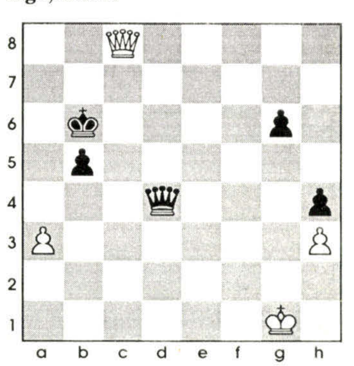
57. ...Re5!; 58. Dc3+, Rd5; 59. Db3+, Rc6; 60. Dc3+, Rb7; 61. Dg7+, Ra6

(enfin un abri!)

62. Dc3, Df1; 63. Rh2, Df2+; 64. Rh1, Rb6; 65. Dc8

(ou 65. Dd3, De1+; 66. Rg2, Dg3+!; 67. D × g3, h × g3; 68. R × g3, Ra5! et on a le gain indiqué dans le commentaire du 52ᵉ coup)

65. ...De1+; 66. Rg2, De4+!; 67. Rg1, Dd4+!



68. Abandon.

(en effet, les Blancs ne peuvent éviter l'échange des Dames: 68. Rf1, Dc4+!, ou 68. Rg2, Dd5+!; 69. Rh2, Dd6+! suivi de 70. ...Dc6+ ou de 70. ...Dc5+ en fonction de la case choisie par le Roi blanc)

NICOLAS GIFFARD

LA DONNE DU MOIS

SAVOURONS LE PLAISIR NOUVEAU DE POUVOIR ECRIRE DE TELS TITRES! EH OUI, TOUS LES MOIS, DESORMAIS, NOUS DISSEQUERONS COMPLETEMENT UNE DONNE. MAIS LES EXERCICES N'EN DISPARAISSENT PAS POUR AUTANT: DANS CHAQUE NUMERO, VOUS POURREZ TESTER VOS ENCHERES OU VOS ENTAMES, AINSI QUE VOTRE JEU DE LA CARTE.

LA DONNE DU MOIS

Nord :
♠ R 10 9 3 2
♥ A R 7 5
♦ 8 3
♣ 6 4

Ouest :
♠ /
♥ V 10 9 4 3
♦ R V 7 2
♣ R 10 8 7

Est :
♠ 7 5
♥ D 6
♦ 10 6 5 4
♣ V 9 5 3 2

Sud :
♠ A D V 8 6 4
♥ 8 2
♦ A D 9
♣ A D

La bonne séquence d'enchère :

Sud	Nord
2♠	3♠
4♣	4♥
4SA	5♦
5SA	6♥
6♠	

Sud joue 6♠ sur l'entame du Valet♥. Pouvez-vous assurer ce contrat?

COMMENTAIRES DE LA DONNE :

Les enchères:
Nord est surpris par l'ouverture de 2♠ de son partenaire et produit l'enchère de 3♠ qui montre traditionnellement une tentative de chelem couleur cinquième annonçable. Sud amorce les contrôles en commençant par le plus économique (4♣), Nord poursuit les contrôles en annonçant 4♥ montrant un contrôle à ♥ et déniant le contrôle des ♦. Sud, qui possède le contrôle ♦, peut poursuivre par un blackwood aux As et sur la réponse positive de son partenaire, déclare 5SA blackwood aux Rois et tentative de grand chelem. La réponse de Nord (deux Rois) le dissuade de déclarer 7♠

Le jeu de la carte
Vous avez deux perdantes, vous pensez immédiatement à une ligne de jeu simple à 75% qui consiste à tenter les deux impasses mineures. Une ligne de jeu plus sûre serait d'obliger Ouest à jouer dans l'une de nos deux fourchettes mineures.

Prendre l'entame, enlever les atouts adverses, couper un ♥, atout pour le 10 et ♥ coupé. Rentrer au mort à l'atout et présenter le 3♦, intercaler la carte fournie par Est. Ouest en main est condamné à jouer soit ♣ ou ♦ dans nos fourchettes, soit ♥ en coupe et défausse.
Cette technique assure le coup à 100% et s'appelle jeu d'élimination placement de main, c'est-à-dire que l'on élimine toutes les Couleurs où l'adversaire pourrait jouer sans danger, puis que l'on rend la main au flanc non dangereux pour qu'il nous livre une levée.

EXERCICES

TESTEZ VOS ENCHERES

Les enchères forcing et non forcing:

1

♠ A V 9 7 3 2
♥ R 3
♦ R 2
♣ 10 7 4

S	N
	1♣
1♠	2♥
?	

2

♠ R D V 7 4
♥ A 4
♦ 8 4
♣ R 10 9 3

S	N
	1♥
1♠	2♣
?	

3

♠ A 7 3
♥ D 4
♦ A D 10 8 5 4 2
♣ 3

S	N
	1♥
2♦	2SA
?	

4

♠ 9 6 2
♥ 8 5 3
♦ A 9 8 5 4
♣ A D

S	N
	1♣
1♦	2♣
?	

TESTEZ VOTRE JEU DE LA CARTE

5

Nord :
♠ A D 6 4
♥ V 6 5
♦ 10 9 5 4
♣ A D

Sud :
♠ R 3 2
♥ R 8 7
♦ A D V 2
♣ 6 5 4

Vous jouez 3SA, Ouest entame le 4♥, vous passez le Valet qui fait la levée, comment continuez-vous?

6

Nord :
♠ R D 4
♥ 7 6
♦ D 6 5
♣ A R 6 5 4

Sud :
♠ A V 10 5 2
♥ A 8 4
♦ 4 3 2
♣ D 3

Vous jouez 4♠ sur l'entame du Valet♦. La défense encaisse trois ♦ et joue ♥. Comment continuez-vous?

Solutions page 98

FREDDY SALAMA ET PHILIPPE SOULET



KOIVMAN RAPIDO

ETANT DEJA CHAMPION DU MONDE JUNIORS, IGOR KOIVMAN, AGE DE SEULEMENT 14 ANS, PARTAIT GRANDISSIME FAVORI DU CHAMPIONNAT DU MONDE CADETS. EFFECTIVEMENT, IL A REMPORTE L'EPREUVE QUI, POUR SA PREMIERE EDITION, SE DEROULAIT EN JUILLET DERNIER A PARTHENAY. MAIS PLUS QUE SON RESULTAT, C'EST SA RAPIDITE QUI A IMPRESSIONNE. SUR L'ENSEMBLE DU TOURNOI, IL N'A DEPENSE QU'A PEINE PLUS DE LA MOITIE DU TEMPS UTILISE PAR SES ADVERSAIRES! VOICI DES COMBINAISONS JOUEES A CE CHAMPIONNAT, DONT, BIEN SUR, QUELQUES EXEMPLES DE LA VIRTUOSITE DE KOIVMAN.

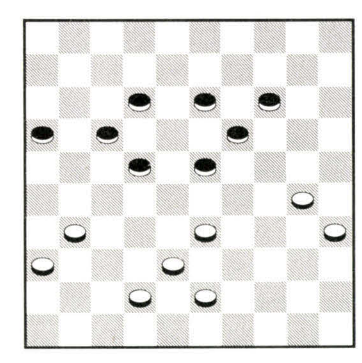
CODIFICATION DE LA GRILLE

	1		2		3		4		5
6		7		8		9		10	
	11		12		13		14		15
16		17		18		19		20	
	21		22		23		24		25
26		27		28		29		30	
	31		32		33		34		35
36		37		38		39		40	
	41		42		43		44		45
46		47		48		49		50	

Au début de la partie, les pions noirs sont placés sur les cases 1 à 20, et les pions blancs sur les cases 31 à 50.

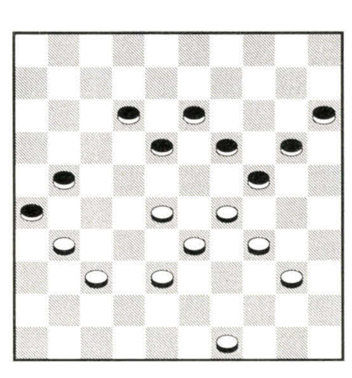
EXERCICES

Le coup parallèle dans sa forme élémentaire.



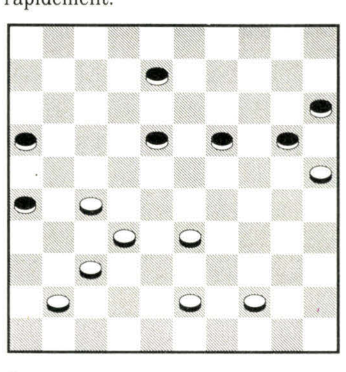
1 *Les Blancs jouent et gagnent trois pions*

Il est difficile aux très jeunes joueurs de rester concentrés pendant quatre heures: les gaffes furent nombreuses!



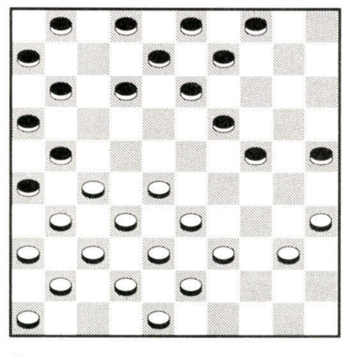
2 *Les Blancs jouent et gagnent deux pions*

Une attaque catastrophique qui va permettre aux noirs d'en terminer rapidement.



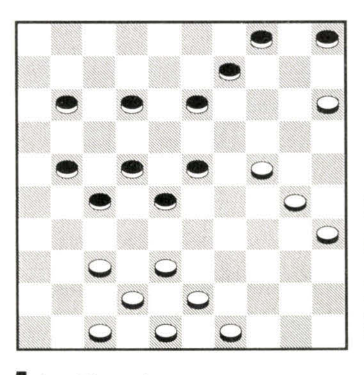
3 *Les Noirs jouent et gagnent*

Une des parties éclairs jouées par Koïvman! Vingt minutes lui ont suffi pour obtenir une position gagnante: ici, il force le gain par un passage à Dame.



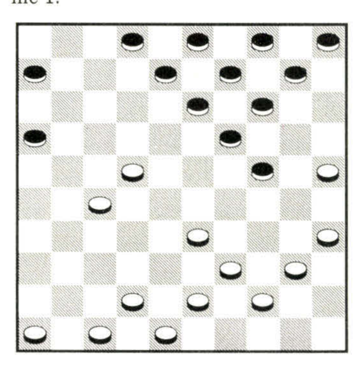
4 *Les Noirs jouent et gagnent*

Koïvman, encore!
Les Noirs étaient menacés de deux combinaisons différentes. En jouant (16-21), ils viennent de tomber dans l'une d'elles.



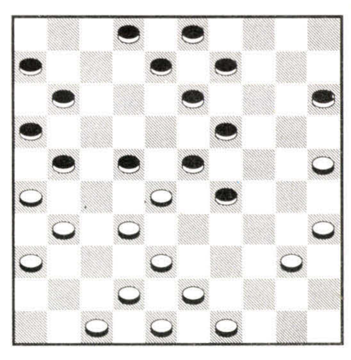
5 *Les Blancs jouent et gagnent*

Le coup parallèle de nouveau au programme, mais avec une variante plus difficile que dans le diagramme 1.



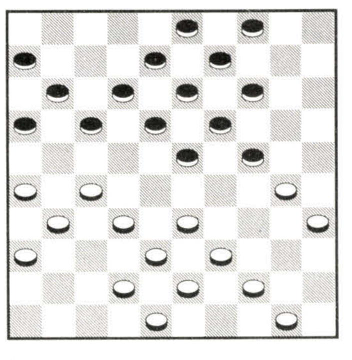
6 *Les Noirs jouent et gagnent*

Les Noirs, en jouant 17-22, ont tenté de se dégager de l'enchaînement de leur aile droite. Mal leur en a pris. Pourquoi?



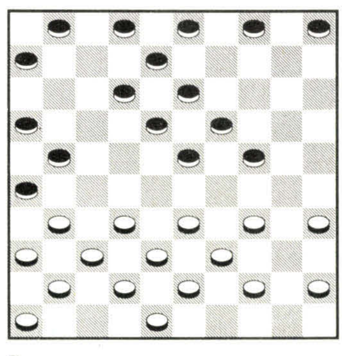
7 *Les Blancs jouent et gagnent un pion*

Face à la position idéale de Koïvman (Noirs), les Blancs ont trop de pions sur les côtés, ce qui permet au prodige soviétique de placer un forcing qui lui permettra de rester avec un pion de plus.



8 *Les Blancs jouent et gagnent un pion*

Le pion 24 des Noirs est mal protégé contre les attaques des Blancs. Voyez-vous pourquoi?



9 *Les Blancs jouent et gagnent un pion*

Solutions page 99

LUC GUINARD



SINGLETON

UNE CARENCE D'ATOUTS, L'ABSENCE DE COULEUR LONGUE OU LE MANQUE DE "CADRES" PREDESTINENT A L'IRREMEDIABLE CREATION D'UN SINGLETON. L'ATTAQUANT DOIT ALORS UTILISER TOUS LES MOYENS A SA DISPOSITION POUR TOURNER LA SITUATION A SON AVANTAGE. LE PLUS SOUVENT, IL TENTERA DE METTRE A PROFIT UN MOMENT D'INDECISION TEMPORAIRE DE LA DEFENSE, SURTOUT DANS LES PREMICES DU JEU.

Un singleton représente une brèche irrationnelle dans la structure d'une main d'attaque. Les principaux inconvénients qui en résultent sont une perte de points, l'abandon de la main et le dévoilement d'une certaine faiblesse. Le preneur est également tributaire des aléas de la distribution et doit objectivement réaliser si la défense est en mesure de "faire sa main". Il est donc souhaitable de chercher à anticiper l'entame afin d'évaluer la probabilité d'une prompte élimination de ce facheux contretemps.

Le choix du singleton dépend de la composition de la main, en fonction de sa puissance en honneurs et en tarots. En principe, il est préférable de conserver une basse carte plutôt qu'un 10, qui "force" les honneurs adverses. Dans les cas extrêmes, on peut garder une Dame sèche, mais il est, par contre, déconseillé d'assécher un Cavalier. De même, lorsque les circonstances s'y prêtent, il est constructif de s'assurer le contrôle total d'une couleur en séchant un Roi afin d'établir une couleur annexe séquencée (par exemple Cavalier, Valet, 10, 9). Enfin, il vaut mieux éviter de sélectionner un singleton dans une couleur trop longue si l'on ne peut enrayer un jeu de surcoupe lors d'une mauvaise répartition.

Un déclarant averti a toujours conscience des vicissitudes d'un singleton. Lorsqu'il fait son écart, il prépare déjà l'opportunité de le présenter et envisage les conséquences. Après avoir analysé la teneur du Chien et la nature de l'entame, il va très vite tester les réactions adverses et déterminer l'occasion favorable. Faute de pouvoir donner systématiquement une valeur offensive au singleton, il faut tenter de garder l'initiative chaque fois que le "timing" le permet.

EXERCICES

Vous êtes preneur, en Sud.
Quel singleton choisissez-vous d'établir?

1 Entame en Est

A: 21 18 14 9 7 6 2 Ex.
♠ R D 7
♥ D C
♦ C 8 4 3
♣ 6

Chien
A: 3
♠ 4 3 2
♥ /
♦ 10 2
♣ /

2 Entame en Nord

A: 21 18 17 16 14 9 5 4
♠ D V
♥ C
♦ R D 8 7 6
♣ D 10

Chien
A: 12
♠ 7
♥ 8 6
♦ /
♣ 9 8

3 Entame en Nord

A: 20 19 17 16 13 12 10 1
♠ D
♥ 8 2
♦ R C 10 8 7
♣ C V

Chien
A: 5 4
♠ /
♥ R
♦ 6
♣ 5 2

4 Entame en Sud

A: 21 20 18 17 Ex.
♠ R D
♥ R D 10 9 8
♦ C 6 2
♣ 8 7 2

Chien
A: 13 12 10
♠ 9 8
♥ /
♦ /
♣ D

5 Entame en Sud

A: 19 15 14 12 9 3 1 Ex.
♠ R D C V 10
♥ 2
♦ R
♣ C 6 2

Chien
A: 8
♠ 4
♥ 7 6 5
♦ D
♣ /

6 Entame en Ouest

A: 21 20 17 15 13 11 3
♠ R D C 10 6 5
♥ R
♦ 9 4
♣ 8 3

Chien
A:18 2
♠ /
♥ D
♦ 5 3
♣ C

7 Entame en Sud

A: 21 14 10 9 8 1
♠ R C
♥ C V 2
♦ V 8 6
♣ R 9 7 5

Chien
A: 17
♠ 10 9
♥ /
♦ C
♣ 4 3

8 Entame en Sud

A: 21 19 18 7 5 2 Ex.
♠ D 9 8
♥ R C V
♦ R D 10 9
♣ V

Chien
A: 3
♠ R
♥ /
♦ 7 6
♣ D C

9 Entame en Sud

A: 21 16 14 11 10 6 4 3 2 1
♠ C 7
♥ D 3
♦ C 6
♣ V 10

Chien
A: 19 18 13
♠ /
♥ 2
♦ /
♣ 9 8

REGLEMENT OFFICIEL

Le règlement officiel sera adressé gracieusement aux lecteurs de *J&S*, sur simple demande accompagnée d'une enveloppe timbrée à: Fédération Française de Tarot, 4, cours de Verdun, 69002 Lyon.

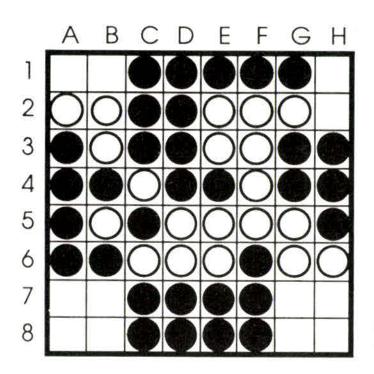
Solutions page 99

EMMANUEL JEANNIN-NALTET
ET PATRICK LANCMAN

ACCES INTERDIT

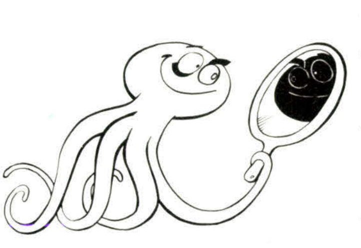
LES PROBLEMES D'ACCES JOUENT UN ROLE CAPITAL EN MILIEU ET FIN DE PARTIE. LE MANQUE D'ACCES A UNE CASE CLEF PEUT RENDRE DESESPEREE UNE POSITION QUI, SINON, AURAIT ETE GAGNANTE.

Voyons tout d'abord un premier exemple où une absence d'accès imprévue peut jouer un mauvais tour.



1 *Noir doit jouer*

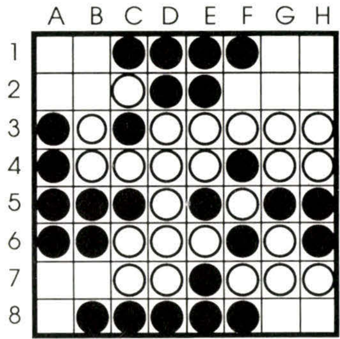
Dans la position 1, Noir pourrait penser prendre le coin A1 car si Blanc répond B1, Noir joue H1 et garde le bord Nord. Mais cela ne marche pas! En jouant B1, Blanc retourne le pion E4 et Noir n'a plus d'accès à H1!



Sa position est alors catastrophique. Cela dit, rien n'oblige Noir à jouer A1, et il doit évidemment jouer H1 d'abord, tant qu'il a accès à cette case.

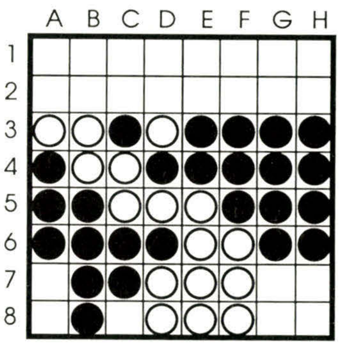
Mais les problèmes de manque d'accès ne sont pas toujours aussi faciles à résoudre.

Ainsi, dans la position 2, Blanc a sacrifié le coin H8 pour exploiter le bord de cinq de Noir au Sud, mais Noir peut s'assurer de jouer les deux coups G8 et H8!



2 *Noir doit jouer*

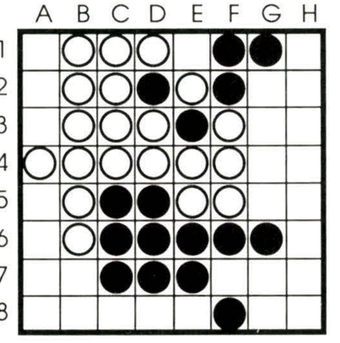
En jouant F2, Noir retourne D4 et laisse Blanc devant un affreux dilemme: ou bien il joue B2 et Noir joue H8 sans retourner G7 (donc sans donner à Blanc d'accès à G8) puis G8; ou bien il ne joue pas B2, et Noir peut jouer G8 (contrôlant la diagonale qui sera toute noire de C3 à G7, Blanc ne pouvant donc jouer H8) puis H8 au coup suivant quoi qu'il arrive...



3 *Blanc doit jouer*

Blanc qui a le trait dans la position 3, ne doit pas prendre le coin A8 car cela permettrait à Noir de s'insérer en A7 ou en C8, mais il doit jouer C8, menaçant de jouer ensuite A8 sans donner à Noir d'accès à A7 car tous les pions de la ligne 7 seront alors blancs, et c'est Blanc qui jouera aussi A7. Le seul moyen pour Noir d'éviter cette perte d'accès serait de jouer G7 après Blanc C8, mais cela ne servirait à rien car tous les pions de la ligne 7 seraient alors noirs, et Blanc pourrait jouer A7 puis A8. Dans tous les cas, Blanc joue les trois coups A7, A8 et C8.

La position 4 montre encore que l'on doit être extrêmement vigilant aux problèmes d'accès lorsqu'on sacrifie un coin. Elle est tirée d'une partie jouée au tournoi international de Paris 1988 entre le Danois Karsten Feldborg et le Français Claude Brisson qui vient de jouer B2.



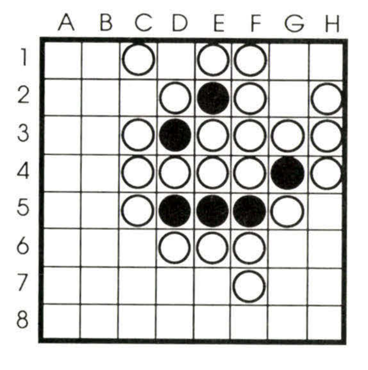
4 *Noir doit jouer*

Si Noir prend le coin A1, Blanc joue E1 puis H1 gagnant définitivement le bord Nord et le coin Nord-Est.

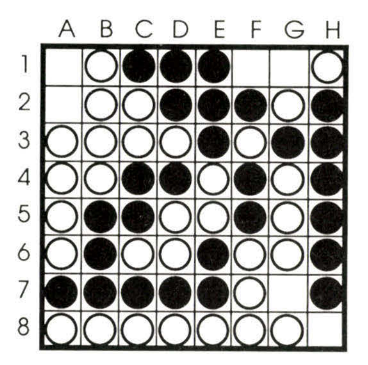
Mais Noir a joué A3! retournant C3 et B4 et privant Blanc d'un accès à E1 qu'il ne peut récupérer. Après Blanc A2, Noir a pris le coin A1 et il s'est même permis d'attendre le moment opportun pour jouer en E1 car Blanc ne pouvait toujours pas y jouer. Noir a ensuite gagné facilement.



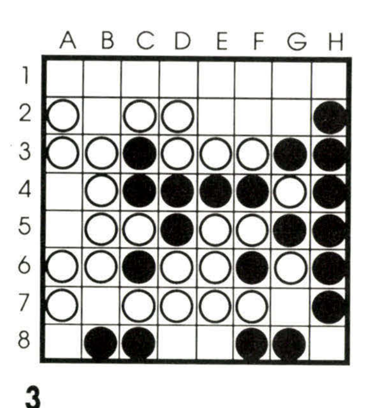
Dans les trois positions suivantes, Noir joue et gagne. (Pensez aux problèmes d'accès.)



1



2



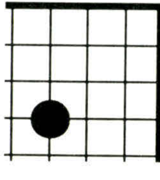
3

Solutions page 100

MARC TASTET

QUEL TERRITOIRE?

DEFINIR LE GO COMME UN JEU DE TERRITOIRE N'EST PAS FAUX, PUISQUE APRES TOUT C'EST LE BUT FINAL POURSUIVI PAR LES DEUX PROTAGONISTES. MAIS C'EST UNE SOURCE DE MALENTENDUS: DANS LA PARTIE, LES GRANDS PRINCIPES A L'ŒUVRE N'ONT QU'APPAREMMENT PEU DE RAPPORT AVEC LE BUT POURSUIVI.



Dans une partie à 4 pierres de handicap à son stade initial, les 4 pierres sont sur les 4 *Hoshi* de coin (points renforcés, ou étoiles ou points de coordonnées 4-4 par rapport aux frontières du terrain).

Ces 4 pierres donnent un avantage estimé à environ 40 points. Où sont ces points? Nulle part.

Noir n'a aucun point, aucun territoire "à lui"; il ne dispose que d'une puissance: 4 pierres qui informent un espace préalablement structuré par sa trame, ses frontières et la règle. Ces 40 points doivent se retrouver à la fin du jeu, matérialisés. Deux cas sont possibles:

1. Les deux joueurs (par exemple deux professionnels disputant une partie expérimentale) sont de même force. A la fin, la différence sera effectivement (à quelque chose près) de 40 points. Elle se sera progressivement matérialisée.

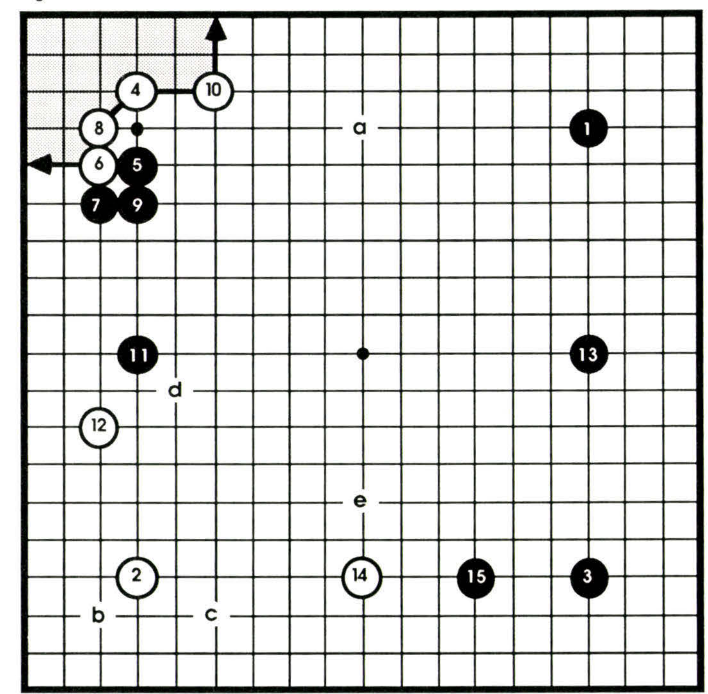
2. Le handicap de 4 pierres est normal: le savoir supérieur de Blanc est donc estimé lui aussi à 40 points. Encore plus immatériel. L'équivalence d'un potentiel impalpable et d'un savoir annihilateur conduit asymptotiquement à une partie égale.

Comment se forment les territoires?

Figure 1. Une partie à égalité après 15 coups:

Y-a-t-il quelque part un territoire? Oui. En principe, la zone en grisé est un territoire blanc. Les bornes sont délimitées par la projection sur le bord des pierres 6 et 10. Les 4 pierres blanches forment un groupe solide; il est déraisonnable de la part de Noir d'essayer d'anéantir ce territoire et donc inutile pour Blanc de le renforcer.


figure 1



En fait ce territoire n'est pas entièrement formé, il n'est que potentiel. D'un côté cependant il est borné par la pierre noire 7, de l'autre côté, c'est neutre pour l'instant; qu'a fait Noir, pendant ce temps? Avec les pierres 5, 7, 9, 11, qui doivent également être considérées comme un groupe, il a établi une base solide sur le bord, mais il n'y a pas là véritablement de territoire, surtout après que Blanc a joué en 12, plutôt un périmètre où Noir est installé et où il est fort.

Que dire du reste de la position? Blanc a une formation en Sud-Ouest (12-2-14) et Noir sur la partie droite du terrain (1-13-3-15).

Si on trace des lignes entre 12-14 et 1-15, ce qui est en-dessous constitue la zone d'influence, respectivement, de Blanc et de Noir.

On voit facilement deux caractéristiques d'une zone d'influence, la dimension et la densité (le nombre de pierres qui la constituent).

Il faut y ajouter les possibilités d'extension de la zone, la structure et les points faibles, pour être à peu près complet.

- Pour les possibilités d'extension, il faut voir en grand.

La zone blanche est bornée des deux côtés par Noir, et ne peut se développer que vers le centre alors que la zone noire peut s'agrandir rapidement (par exemple sur le bord Nord, en **a**).

De plus, ces bornes sont solides: 11 et 15 ont des pierres amies derrière elles.

- La structure: les zones sont assez rarement symétriques et certaines subdivisions sont plus grandes (ou plus denses) que d'autres. La portion 2-14 est plus grande que 2-12, par exemple. Il faut, d'autre part, un minimum de cohésion. En l'absence de la pierre 13, les pierres 1-3-15 ne seraient pas une "formation" et il n'y aurait pas de zone noire, le bord Est étant un boulevard ouvert à tous les vents.

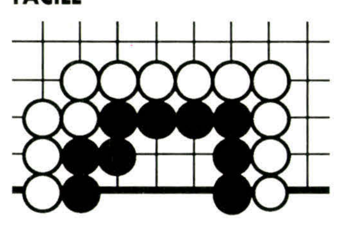
- Les points faibles sont de plusieurs sortes: d'abord les frontières extérieures ouvertes (la ligne 12-14), les points faibles structurels, ici **b** et **c** (mais on verra les points vitaux plus tard), les pierres faibles et susceptibles d'être isolées (14 est, un peu, faible). Autres points importants et souvent primordiaux: les frontières d'influence. Ces points-là comptent double; en effet, si j'élargis ma zone en diminuant celle de l'autre, c'est quasiment comme si j'augmentais la mienne encore d'autant.

Comme on voit, il y a beaucoup à dire sur la zone blanche et peu sur le territoire blanc. En effet, le territoire blanc est formé et n'intéresse plus personne pour le moment; la tension maximale est ailleurs.

Blanc va jouer **d** et Noir répond **e**; **d** étend un peu la zone blanche, renforce 12 directement et 14 indirectement (densité) et affaiblit la pierre 11 et tout le groupe noir. La réplique en **e** est forte. C'est le type même du "coup double". Les combats de milieu de partie s'ensuivent inévitablement et la partie est plutôt prometteuse pour Noir.

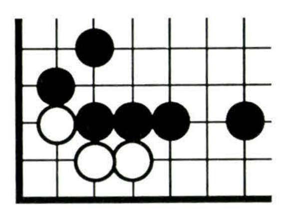
EXERCICES

FACILE



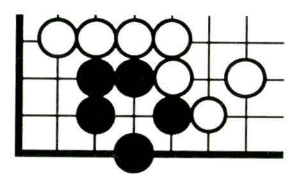
1 *Noir doit-il rajouter un coup pour vivre? Si oui, où?*
Questions subsidiaires (plus difficiles).
***a)** valeur du territoire noir?*
***b)** valeur du coup?*

MOYEN



2 *Blanc peut-il vivre? (chercher un Ko).*

DIFFICILE



3 *Blanc peut-il tuer?*

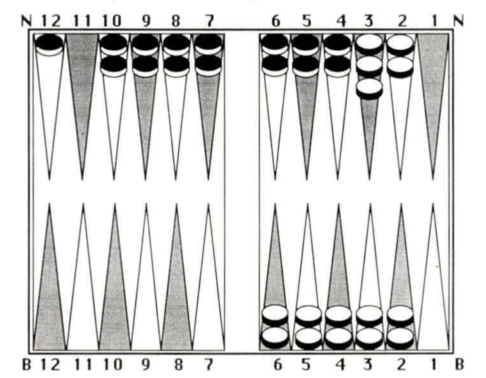
Solutions page 100

PIERRE AROUTCHEFF

FACE AU BACK GAME

VOUS SAVEZ DEJA QUE LE BACK GAME EST UNE STRATEGIE PARADOXALE QUI CONSISTE, QUAND LA PARTIE COMMENCE MAL, A SE FAIRE FRAPPER DES PIONS POUR OCCUPER LE JAN ADVERSE, ET CONTRE-ATTAQUER EN FIN DE PARTIE. NOUS VOUS AVONS DONNE PRECEDEMMENT LES PRINCIPES DE BASE: VOICI ENCORE QUELQUES CONSEILS ET DES MOYENS DE DEFENSE CONTRE CETTE STRATEGIE...

Pour construire un back game efficace, il faut à tout prix éviter d'avoir des pions hors jeu; aussi, dans la construction de votre jan, devez-vous proscrire les cases avancées (1, 2 et 3); construisez les cases 4, 5 et 6 en gardant des constructeurs en réserve dans le jan extérieur.
En revanche, si, en fin de partie, votre timing commence à devenir suspect, vous devez commencer par dégarnir les cases les plus hautes (5 et 6), de manière à ne plus jouer les gros nombres tant que l'adversaire ne desserre pas son étreinte.
Par exemple, dans le diagramme ci-dessous:



Blanc joue 2-1

Il faut jouer B6B5-B6B4; ainsi, on ne jouera plus de 6 ni de 5 avant que Noir ne casse sa prime.

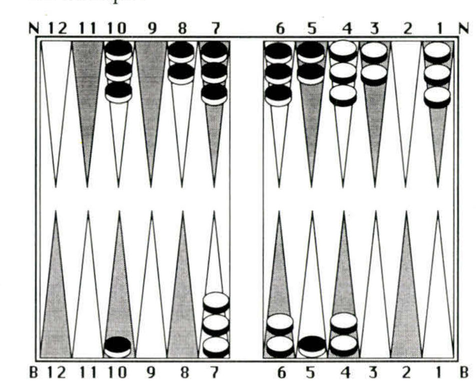
LA DEFENSE CONTRE LE BACK GAME

Les principes de base découlent de ceux du back game:

• Votre adversaire veut être frappé pour se retarder?
Evitez donc de l'aider, et ne frappez que si vous y êtes contraint. Contentez-vous de bloquer les pions déjà capturés, sans en prendre d'autres; il faut que l'adversaire joue, pour détruire son timing.

• Faites-vous frapper vous-même, surtout si les trois conditions suivantes sont réunies:
- l'adversaire a un bon timing
- il n'a pas de prime de quatre cases ou plus,
- il n'a pas de blots dans son jan intérieur.
En effet, il laissera, dès qu'il le peut, des blots dans son jan intérieur, pour, s'il vous frappe, se faire renvoyer des pions au départ et améliorer ainsi son timing,

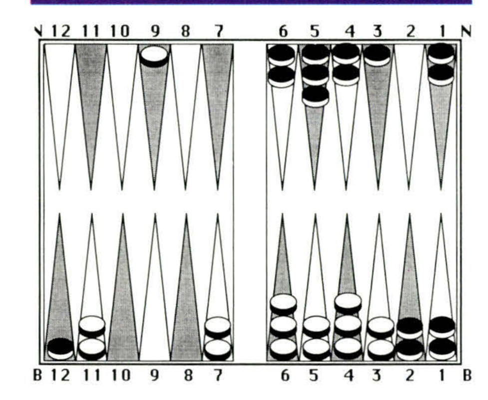
• Rappelez-vous qu'à tout moment un gros double peut ruiner son timing.
Ne doublez jamais si l'adversaire a un bon timing; gardez le cube, pour pouvoir l'envoyer dès qu'il fera un mauvais dé.
Par exemple:



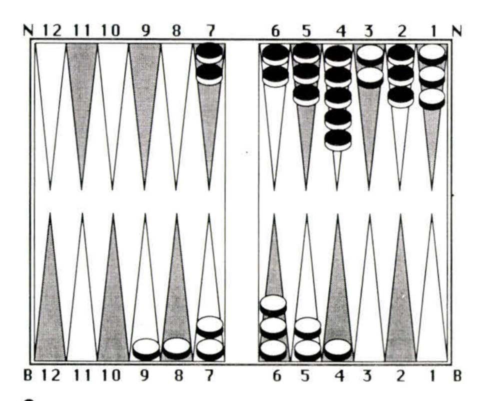
Noir joue 6-3

Il faut jouer B5B8-B10N9, plutôt que B5B11-N10N7. En effet:
- si Blanc ne frappe pas avec 5 ou 6 au coup suivant, il devra probablement avancer dans son jan. De plus, à son jet suivant, Noir, avec un 1 ou un 8, pourrait constituer une prime de six cases, qui amènerait Blanc à détruire rapidement son jan;
- si Blanc frappe en N9, il donnera à Noir du timing, sans pouvoir retenir le blot ainsi capturé: son jan intérieur est beaucoup trop faible, et il aura déjà assez de problèmes à sortir ses nombreux pions arrière.

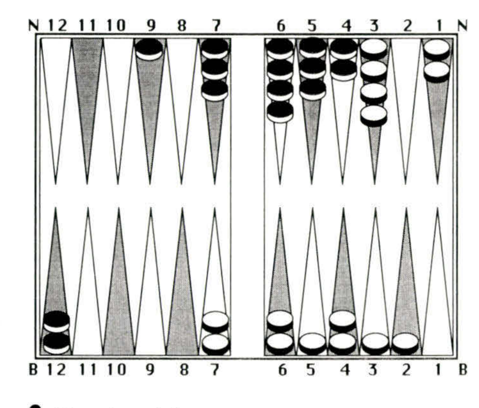
EXERCICES



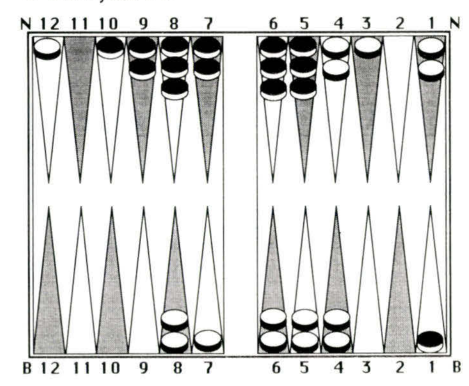
1 *Blanc joue 5-4*



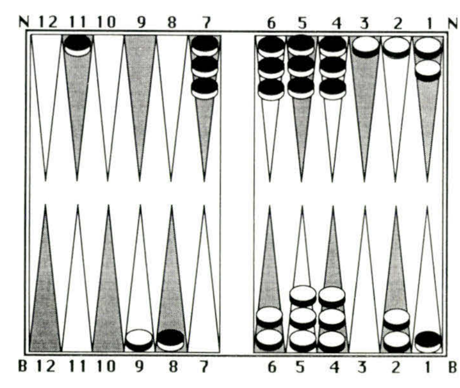
2 *Blanc joue 5-2*



3 *Blanc joue 6-5*



4 *Blanc joue 5-2*



5 *Blanc joue 6-2*

Solutions page 100

BENJAMIN HANNUNA

CE GONZE EST UN JUNKY!

NOUS CONTINUONS NOTRE PRESENTATION DES MOTS NOUVEAUX LES PLUS UTILES DU P.L.I. 89...

Après avoir vu (*J&S* n°54) les mots de 2 et 3 lettres, et les mots de 4 lettres avec lettres chères, voici aujourd'hui les nouveaux mots de 5 lettres avec lettres chères:

ALEZE,e (terme d'héraldisme)
ARACK (arak)
AWALE (jeu)
AXENE (élevé en milieu stérile)

BARJO
BEURK (interjection)

CARRY (curry)
CHEIK (cheikh)
COYAU (chevron)
CROWN (verre blanc)

DAKIN (produit désinfectant)
DJAIN (Jaïn)
DOLBY (procédé stéréo)
DRUZE (peuple du Proche-Orient)
DZETA inv. (zeta: lettre grecque)

EPOXY (composé chimique)

FUNKY (style de jazz)

GADJO (non-gitan; pluriel GADJE)
GONZE
GUZLA (instrument de musique)

HADJI inv. (pélerin de La Mecque)
HUSKY (chien)

JACOT (perroquet)



JAYET (jais)
JENNY (machine pour le coton)
JOICE (content)
JUNKY (héroïnomane)
JUSEE (produit du tannage)

KABIC ou KABIG (veste)
KACHE (semoule de sarrasin)
KANJI. inv. (idéogramme japonais)
KITCH inv. (kitsch)
KODAK
KREML (kremlin)
KYUDO (tir à l'arc japonais)

LEXIS (logique: énoncé)
LUREX (fil textile)
LUZIN (ligne d'amarrage)
LYCRA (fibre textile)
LYRIC (partie chantée d'un film)
LYSAT (produit d'une lyse)
LYSER v.t. (détruire par lyse)

MAMMY
MAQUE (masse cannelée)
MEZIG inv. (moi)

NEBKA (dune)

OZENE (maladie)

PENTY (maison bretonne)
PLOUK (plouc)

RECEZ (hist. procès-verbal)
RIOJA (vin espagnol)

SAMMY (soldat U.S.)
SANZA (instrument de musique)
SELTZ inv. (eau de...)
SEZIG inv.
SKONS ou SKUNS
SOLEX
SOYER (verre de champagne)
STRIX (rapace)
SYRAH (cépage)

TAIJI (symbole chinois)
TAXON ou
TAXUM (unité d'une classification)
TEZIG inv.
TYPHA (roseau-massue)

WOLOF (langue africaine)
YASSA (ragoût africain)

YOUPI inv. (interjection)

ZAKAT (impôt musulman)
ZOILE (critique)
ZOMBI (zombie)

ENTRAINEZ-VOUS

CONCOURS

Dans cette partie jouée en 1987, essayez de trouver le maximum de coups améliorables grâce à un mot nouveau 1989; en cas d'ex aequo, il sera tenu compte du nombre de variantes par coup amélioré.
Les ex aequo irréductibles seront départagés par la date d'envoi de leur réponse, le cachet de la poste faisant foi.
Le gagnant recevra un Petit Larousse Illustré.

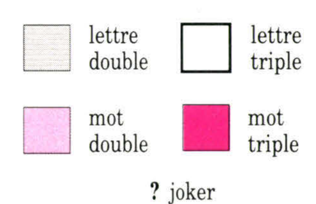
Si vous désirez jouer cette partie, vous utiliserez un cache que vous descendrez d'une ligne au bout de trois minutes (temps de compétition d'un coup). La ligne suivante vous donnera le mot trouvé, la position sur la grille, le nombre de points et le nouveau tirage.

Tirages	Mots trouvés	Positions	Points
E S T R N O N			
H L U R G Q E	ENTRONS	H4	66
- H E A S N I I	QUE	I3	22
I + C A E P L L	HAINEUSE	4D	22
L L + E R I U S	IPECA	C1	32
T E R R L E I	AILLEURS	E4	82
M A E D I U S	TIRELIRE	1B	77
A B O N L U O	MEDUSAI	B5	66
A N O U + X E L	BOL	A8	31
L N O + F U A K	EAUX	F11	35
A N U + A W ? V	FOLK	C11	37
A A N V + E O B	WU(S)	L2	50
A A N V + F E R	ORBES	10D	35
A F N V + Y E G	REA	D12	23
- I O P ? I D A	EGAYE	K4	30
D I O P + A S T	EGAYE(R)AI	K4	34
D I + N V D E O	POSTA	15A	46
N O + S V N M H	DEVIDE	8J	45
H M N N O + U E	VS	J10	28
E H M N U + C M	WON	2L	24
C E M N + E N Z	HUM	1M	28
E N N + I G T F	CAMEZ	6J	43
T A T J R	FEIGNENT	O7	63
	TARTE	12K	28
	TOTAL		**947**

1er: P. Lorenzo: 942 points
Le signe - signifie que les lettres restantes du tirage précédent ont été éliminées. Les lettres placées avant le signe + sont le reliquat du tirage précédent.

CODIFICATION DE LA GRILLE

La position d'un mot sur la grille est déterminée par une lettre codifiée de A à 0, et un nombre de 1 à 15. Si la lettre est indiquée d'abord, le mot est placé horizontalement; par contre, si c'est le nombre qui est indiqué en premier lieu, le mot est alors placé verticalement.



? joker

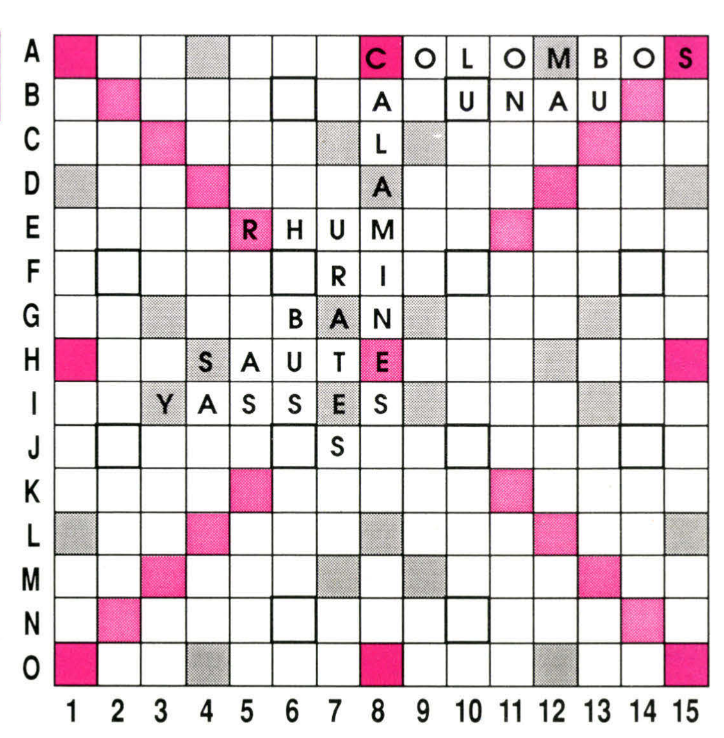
N.B. - Ne sont admis, dans notre rubrique, que les mots figurant dans la première partie du Petit Larousse illustré 1989 et l'additif de la Fédération française de Scrabble.

LE COIN DU STRATEGE

Cette rubrique concerne la partie libre (dite "formule en famille").

Contrairement aux autres problèmes, où il vous faut toujours jouer le maximum de points possible avec le tirage donné, des considérations tactiques ou stratégiques pourront vous amener, ici, à préférer un coup moins cher, mais plus payant à long terme... Que jouez-vous sur la grille ci-contre avec:

B C E M O O Z



PENTATOP

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
A															
B															
C															
D															
E															
F															
G															
H															
I															
J															
K															
L															
M															
N															
O															

Dans ce problème, essayez de trouver le maximum pour chaque coup en jouant comme dans une partie normale, à raison de trois minutes par coup...

1. A E F I M U X
2. A E G I L M S
3. A E I S T U Z
4. C D L O O R U
5. A E E L L O V

LES BENJAMINS

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
A															
B															
C															
D								R							R
E								E							O
F								I							U
G								N	E	R	V	U	R	E	S
H				P	H	A	S	E							S
I					O										E
J					M										
K					O										
L					G										
M					E										
N					N										
O				C	E	L	L	A							

"Faire un Benjamin" consiste à rallonger par trois lettres un mot déjà placé sur la grille, afin de rejoindre une case "mot compte triple". Sur la grille ci-dessus, il est possible de trouver au moins 11 Benjamins. Lesquels?

Solutions page 100

BENJAMIN HANNUNA ET BERNARD CARO

LES SOCIETES SECRETES



"ROLEURS" OU "ROLISTES"*, VOICI VOTRE INDISPENSABLE RUBRIQUE. UN PEU COURTE POUR PROPOSER DES SCENARIOS (MAIS UNE PETITION CIRCULE...), VOUS Y TROUVEREZ IDEES, CONSEILS, MATERIEL... BREF, TOUT CE DONT VOUS AVEZ BESOIN, D'UN COTE OU DE L'AUTRE DES ECRANS DE VOS NUITS BLANCHES. CE MOIS-CI, DANS LE PANIER DU MJ, DE MYSTERIEUSES ET, FORCEMENT, DANGEREUSES ASSOCIATIONS.

Des sociétés secrètes dans vos scénarios? Oui, bien sûr. Mais tout d'abord, dans quel rôle?

Adversaire

Les sociétés secrètes sont puissantes. Un adversaire isolé ne résiste pas bien longtemps aux efforts d'un groupe de PJ déterminés. Donnez au même individu des hommes dévoués et des ressources clandestines, et il devient très dangereux.

Les sociétés secrètes sont mystérieuses. (N'est-ce pas Watson?) Elles s'entourent de tant de couches de secrets que les joueurs ne sont jamais sûrs d'être au bout de leurs peines. De plus, même quand un groupe est dispersé, il peut se reformer à partir de quelques individus, voire d'un seul. Veillez toujours à conserver un coin de mystère...

Les sociétés secrètes permettent à peu près tous les styles. Un joueur aimant l'action aura sans doute sa ration de brutes fanatiques à combattre et de bases secrètes à détruire. Les amateurs d'enquête pourront, au contraire, passer leurs nuits en épluchage d'archives, filatures, discussions courtoises (mais pleines de sous-entendus menaçants!) avec les chefs, etc.

Force obscure

Une société secrète peut être impliquée dans l'intrigue sans, à proprement parler, jouer le rôle du "méchant". Poursuivant ses propres buts, elle sera avant tout là pour inquiéter les joueurs. Et peut-être, pourquoi pas, les manipuler, voire les recruter.

Association

Il est parfaitement possible que les PJ fassent eux-même partie d'une organisation secrète. Il y a même des jeux où c'est quasi obligatoire, *Chill*, par exemple...

Vous devrez être prudent en équilibrant les avantages et les inconvénients qu'entraîne une telle adhésion. Elle vous donne certes un certain niveau de contrôle sur les PJ. Mais n'en profitez pas pour abuser, au nom de la Loi de la Société, de scénarios trop directifs du style: *"Faites ce qu'on vous dit. Allez là-bas et revenez... si vous pouvez."* Les joueurs s'en fatigueraient vite. Laissez-les jouir des bénéfices de leur entrée dans le groupe (soutien en cas de besoin, aides financières et matérielles, etc.), puis, progressivement, faites apparaître les contraintes.

Comment faire?

Un conseil: ne prévoyez pas tout! Choisissez un but général et un type de société. Elaborez ensuite une hiérarchie: quel est le nombre d'intermédiaires entre les chefs et la base, qui prend les décisions et comment on les transmet...

Définissez les signes de reconnaissance et la personnalité des chefs. Une fois de plus: ne détaillez pas! Si vous prévoyez tout, vous aurez du mal à résister à la tentation de tout dévoiler aux joueurs. Si les PJ survivent au premier contact et tentent de remonter la filière, il faudra que vous poursuiviez la création...

Ne détaillez que ce que les joueurs vont avoir sous les yeux dans un premier temps: les adversaires immédiats et les locaux où ils évoluent.

Ayez une idée relativement précise des plans de la société. Mais gardez-leur une certaine souplesse: il faut qu'ils puissent s'adapter aux actions des PJ. Il faut aussi qu'ils présentent des points faibles aux bons endroits: il n'y a rien de pire que les machinations trop parfaites que les PJ ne peuvent plus arrêter.

Le secret, pourquoi?

Les sociétés secrètes poursuivent des buts simples, voire simplistes.

- La richesse. Une société conçue dans ce but pourra se présenter comme une entreprise de racket, vol et chantage, quelque chose comme la Mafia, ou une guilde de voleurs. Il pourrait également s'agir d'un "club" de financiers restant (à peu près...) dans les limites légales.
- La connaissance. Il y a des groupes qui poursuivent le savoir pour l'amour du savoir. Ils sont généralement formés d'érudits inoffensifs, et plus "obscurs" que réellement secrets. Les problèmes commencent lorsqu'ils parviennent à percer les secrets de l'univers (ou croient l'avoir fait). Ils feront alors l'objet de terribles convoitises ou sombreront eux-mêmes dans une redoutable mégalomanie.
- Le pouvoir. La domination de la société sur le reste du monde... Elle peut s'exercer de façon voilée, dans le monde que nous connaissons. Nous avons alors affaire à des "maîtres-manipulateurs", créant des groupes de pression, s'infiltrant dans les organismes gouvernementaux, faisant et défaisant les gouvernements au gré de leurs intérêts, etc. Ou bien ouvertement, dans une société nouvelle, remodelée selon les volontés des dirigeants du groupe... On perd en subtilité, mais on gagne (si l'on peut dire!) en violence et en fanatisme.
- L'altération de l'histoire. Un groupe restreint, ayant accès à des connaissances supérieures cherche à réaliser un Grand Projet plus ou moins mystérieux... Les membres de telles sociétés évitent la violence tant qu'ils ne sont pas directement menacés. Les meilleurs exemples sont *La Seconde Fondation* d'Asimov et le *Bene Gesserit* d'Herbert.

Bien sûr, au fil de la vie de la société secrète, ses buts peuvent évoluer et se ramifier. Ainsi, un groupe ayant obtenu la connaissance l'utilisera pour gagner du pouvoir. Et, pour chercher son financement, se tournera vers la violence.

Les buts sont secrets. Ils sont entourés de toutes sortes de mensonges protecteurs. Ce sont les dogmes. Ils sont généralement composés d'approximations, de versions déformées des buts, souvent noyés dans un "emballage" mystique ou politique.

Les dogmes peuvent être réservés à l'extérieur (c'est le cas le plus fréquent). Mais il en existe d'autres, pour les membres. Les couches de mensonge deviennent plus ténues au fil de l'avancement dans la hiérarchie.

Le secret, comment?

Aucune société secrète ne peut vivre sans contact avec l'extérieur pour son financement, son recrutement et, bien sûr, la réalisation du Projet. La plupart des sociétés "secrètes" ne sont que "discrètes".

Le choix d'une façade est délicat. Il faut que la ou (les) couverture(s) justifie(nt) les activités des membres (longs voyages, visites étranges...) et qu'elles puissent "blanchir" l'argent mal gagné. L'exemple classique est une guilde d'assassins camouflée en guilde marchande. Plus drôle, le Spectre de *James Bond* (dans les films!) qui a pignon sur rue sous le couvert de la "Fraternité Internationale de Résistance à l'Oppression".

La clandestinité totale n'est valable que pour les groupes de petite taille (une centaine de personnes au plus) et peu structurés (ou alors très compartimentés et dotés d'une discipline quasi militaire).

Mais la couverture la plus subtile est encore... l'absence de couverture. Quand on affirme bien haut être une société secrète, mais que les curieux n'arrivent pas à découvrir autre chose que des "secrets" anodins, ils se découragent. Et le groupe peut poursuivre tranquillement ses vrais projets. C'était le mode de fonctionnement de la "Golden Dawn", à la fin du siècle dernier, avec son système de "poupées russes". L'Ordre abritait "l'Ordre intérieur", qui lui même renfermait le groupe des "Chefs secrets"...

Les méthodes

Pour la société, le maintien du secret est un impératif de survie.

**On ne sait toujours pas. Hier, nous avons téléphoné à l'Académie française, mais nos chers Immortels n'en sont qu'à la lettre E. Alors, il faudra patienter quelques années. Mais si vous avez une idée sur la question... (NDLR)*

Ses membres déploient des précautions extraordinaires et passent un temps considérable à préserver leur anonymat.

• Les noms de code. Pseudonymes, numéros et autres codes seront utilisés de préférence aux vraies identités dans les communications du groupe. Cela présente l'inconvénient de nécessiter un fichier au-delà d'un certain nombre.

• Les masques. Forment, avec le manteau de couleur muraille, l'uniforme du parfait conspirateur. Dans les sociétés technologiquement "avancées", on en trouve équipés de toutes sortes de dispositifs brouillant la voix, les odeurs et tout ce qui pourrait rendre le porteur identifiable.

Pour dissimuler un visage de façon plus durable, le mieux est encore d'en changer... La chirurgie esthétique (ou la magie) permettent des miracles dans ce domaine.

• Les fausses identités. Nécessitent l'emploi de bons faussaires. Il est prudent d'avoir plusieurs jeux de faux papiers, cachés dans des endroits différents.

• L'isolation. *"Le meilleur conspirateur est celui qui conspire seul."* Il convient de compartimenter au maximum la société, que ce soit par secteurs d'activité (le Tarot de *James Bond*, dans le jeu cette fois), par zones géographiques ou encore par projets en cours d'exécution. La totalité des éléments n'est connue que des seuls dirigeants, qui élaborent les plans et ordonnent l'exécution.

C'est généralement au niveau de la transmission des ordres que les sociétés sont vulnérables. La filière peut être très facile à remonter... Principe de base: *"Personne ne peut révéler ce qu'il ignore"*. Les hommes situés en bas de la hiérarchie ne connaissent que les membres de leur cellule (mettons cinq personnes). Leur chef communique avec eux par courrier ou téléphone (ou rêve, si la magie existe dans votre univers. Et si ce n'est pas le cas, il vous reste toujours la possibilité de faire transmettre vos messages par un vagabond recruté pour l'occasion).

Leur supérieur communique de la même manière avec les siens, et ainsi de suite...

Vous pouvez aussi prévoir tout un réseau de "boîtes aux lettres" situées dans des endroits incongrus, de "relais" innocents et ainsi de suite, en veillant à toujours pouvoir interrompre le circuit.

Reconnaissance

Le secret absolu est une belle chose, mais il arrrive que les membres de la société aient besoin de communiquer entre eux par d'autres canaux que ceux prévus par la hiérarchie. Et il existe des sociétés plus souples. Comment les membres se reconnaissent-ils?

Les meilleurs moyens sont toujours les plus simples.

Il existe des procédés peu complexes et faciles à modifier en cas d'urgence. Citons des particularités physiques modifiables (barbes et moustaches, par exemple), des phrases codes (le casse-tête étant de les faire suffisamment banales pour qu'elles ne surprennent pas un indiscret éventuel, et assez peu courantes pour éviter les confusions fâcheuses...). Un chapelet de tests "anodins" est une bonne méthode.

Si, la magie ou l'hypnose vous le permettent, veillez à ce que les membres de la société soient conditionnés à ne rien révéler du peu qu'ils savent...

Les hommes

• Le recrutement. Les groupes secrets n'enrôlent que ceux qui leur paraissent les meilleurs et les plus utiles à leurs desseins. Au cours du premier contact, discret, on fait miroiter des mirages adaptés à la personnalité du "sujet". La vérité se dévoilera petit à petit. Tant que le futur membre peut reculer, il ne faut pas s'avancer à visage découvert, à moins d'être certain qu'il ne parlera pas en cas de refus...

Quant aux volontaires, ils sont souvent soumis à une épreuve "probatoire", qui peut aller du meurtre rituel à une nouvelle découverte scientifique.

Le degré de solennité de l'admission varie extrêmement selon les situations. Il est conçu pour impressionner le nouveau. Du simple *"Bienvenue au club, mon vieux..."* au rituel d'initiation de plusieurs jours...

Poupées et marionnettes

Agents plus ou moins inconscients de la société, ils n'en sont pas membres. Ils peuvent être des "manipulés volontaires", qui croient servir une autre cause, ou être des pions fragiles "tenus en main" par l'argent ou par la peur. Le chantage est une arme efficace.Et il y a, bien sûr, les agents qui n'ont pas du tout conscience d'être manipulés... Par exemple un journaliste à qui plusieurs sources "indépendantes" amènent la même information et qui la publie sans la vérifier*

Chair à canon

• Les adeptes de base, vivant dans l'espoir d'une récompense (même sans réalité concrète: on a fait s'entre-tuer des millions d'hommes en leur promettant le paradis) et la crainte d'un châtiment (souvent plus immédiat...).

L'endoctrinement d'un individu peut prendre des formes évidentes: regard vide, sourire béat et avalanche de discours stéréotypés et de slogans... ou être invisible (syndrome des sorciers à *L'AdC*...). Règle générale: ce genre de fanatique préférera le martyre à la trahison.

Plus on montera dans la hiérarchie, (qui comportera autant d'étages que vous le désirez), plus les hommes disposeront d'informations et de liberté d'initiative.

• Les chefs.

Un petit groupe qui ressemble à n'importe quel Conseil des ministres. Le degré de coopération qui règne entre eux varie selon la personnalité du Cerveau, quand il y en a un. Les luttes d'influence et tentatives d'assassinat se déclenchent, en général, au premier signe de faiblesse du Cerveau et sont des sources d'aventures inépuisables.

• Le Cerveau. Tous les "maître suprême", "père des assassins", "ennemi public n°1", "mage ténébreux", etc, ont quelques traits de personnalité en commun. Ils sont géniaux. Ils ont une volonté de fer associée à un manque complet de scrupules. Ils ne perdent jamais de vue leur but et font tout pour le réaliser. Ils réagissent avec violence à toute attaque contre leur société. Le sens de l'honneur et le respect de la parole donnée sont facultatifs, même s'ils ajoutent un plus aux méchants. Les plus dangereux ne sont pas les gestionnaires réalistes et lucides (avec qui il est toujours possible de parvenir à un arrangement). Ce sont les maniaques paranoïdes qui ont une vision du monde très personnelle et assez de charisme pour y convertir des fidèles. Ce genre de dément est manipulable, ce qui vous offre la possibilité d'une nouvelle couche de mystères... Qui le contrôle? Un autre groupe? Et qui contrôle ce groupe?

Attention cependant, aux plans à l'intérieur des plans (qui eux-mêmes...). C'est une ficelle efficace, qui peut servir à produire quelques coups de théâtre spectaculaires (ah, les trois premiers *Fondation* d'Asimov), mais n'en abusez pas: les joueurs se lasseront vite d'avoir toujours l'impression d'être en retard d'un métro...

* *Ça, c'est pas le genre de la maison!*

POUR TOUT SAVOIR

• Livres

- *Fu Manchu*, de Sax Rhomer. Ils étaient épuisés et introuvables, et voilà 10/18 qui réédite les quatre premiers volumes (n° 1973, 1974, 1975, 1976). Espérons que les autres suivront..

- *Les Habits noirs*, de Paul Féval. Collection "Bouquins" (Laffont), deux volumes, 100 F environ. La société secrète criminelle dans toute sa splendeur.

- *Les Vierges de Satan* et *Toby Jugg le Possédé*, de Dennis Wheatley. Néo 120/121 et Néo + n° 16. Sectes satanistes...

(Trois titres au hasard sur des centaines d'exemples romanesques...)

Les Nouvelles Sectes, d'Alain Woodrow Points Actuels n° A 44 (Seuil). Très utile pour tous les phénomènes d'endoctrinement.

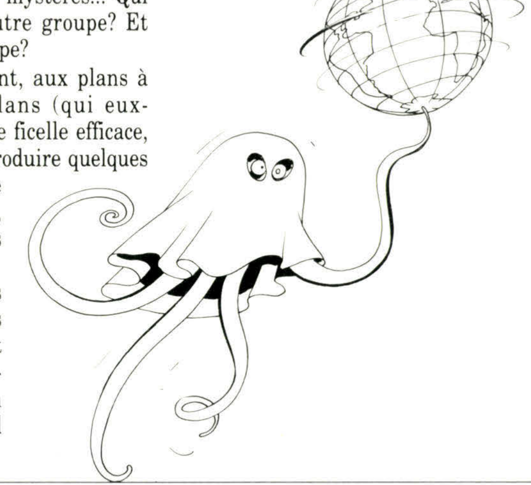
• Articles et suppléments JdR

- *Les Sociétés secrètes*, série d'articles dans *Different Worlds* n° 37 à 41, présentaient à chaque fois une société différente (Tongs, Hommes-léopards, Druides...). DW n'est plus publié et devient de plus en plus difficile à trouver. Ecumez les boutiques avant qu'il ne soit trop tard! (In english)

- *Cults of Dark Gods,* White Dwarf n° 71, 73 et 75. Analyse les Assassins et les Templiers (entre autres) dans une optique lovecraftienne. (In english, too)

En dehors des campagnes (*Les Fungis de Yuggoth, Les Ombres de Yog-Sothoth,* et *Les Masques de Nyarlathotep,* principalement), il y a un article sur L'*Occulte dans les Années 1890,* dans *Cthulhu by Gaslight.*

TRISTAN LHOMME



JOUER A LYON

ELLE VOUS L'AVAIT PROMIS, VOTRE JESSIE ADOREE NE RESTERAIT PLUS ENFERMEE DANS SON BOCAL PARISIEN. ET POUR COMMENCER, ELLE A PRIS LE TGV POUR PERRACHE. VOICI CE QU'ELLE A NOTE SUR SON CALEPIN.

■ Bref rappel historique: Lyon, après avoir été capitale de la Gaule romaine, fut à l'origine du renouveau du tarot moderne.
■ Gastronomie: tous les bons guides vous signalent des tables parmi les meilleures de France mais pas un n'indique un bistrot où l'on joue encore à la coinchée.
A part ça, voici les bonnes adresses que j'ai pu trouver:

BOUTIQUES

D'ordinaire, dans chaque ville, il y a LE magasin de jeux. Première surprise, ici, ça ne manque pas.

■ *Au Duc d'Isly*, 13, rue Bugeaud, 69006 Lyon. Tél.: 78 24 45 39.
Le spécialiste des beaux jeux en bois, casse-tête, puzzles ou classiques. Pour collectionneurs ou simples amateurs.
■ *A vous de jouer,* 30, cours de la Liberté, 69003 Lyon.
Tél.: 78 60 88 49.
Jeux de société, mais aussi JdR, wargames, figurines... Tout, quoi.
■ *Cellules Grises*, 99, avenue des Frères-Lumière, 69008 Lyon.
Tél.: 78 01 68 92. Le dernier né des magasins lyonnais... A découvrir.
■ *L'Epingle du jeu*, gare routière Perrache, Centre d'échange niveau1, 69002 Lyon.
Tél.: (répondeur) 78 37 92 78.
Egalement tout récent. On y trouve tout, y compris figurines, accessoires et revues. Pour s'y retrouver, on demande les conseils de Jean-Pierre Boillon. C'est simple, il connaît tout! A noter la possibilité de location de jeux de société.
■ Le Jeu de Paume, 34, cours Gambetta, 69007 Lyon.
Tél.: 78 72 90 67.
Ici on fait dans le luxe classique: billards, casse-tête, backgammon, articles de bridge et même roulettes. Si installer votre cercle de jeu vous semble bien cher, vous pouvez louer le matériel pour le week-end.
■ Jeux Descartes, 13, rue des Remparts d'Ainray, 69002 Lyon.
Tél.: 78 37 75 94.
Le seul "vrai" magasin Descartes hors de la Capitale. Inutile de vous le présenter, donc. Vous ne pouvez pas l'éviter!

BRIDGE

Un Comité du Lyonnais qui regroupe 3 500 adhérents! Vous ne risquez pas de manquer de partenaires. A noter, un grand tournoi de prestige, organisé à l'occasion de la Foire de Lyon (Eurexpo) les 8 et 9 avril 1989.
Pour tous renseignements: Comité du Lyonnais de Bridge, 6, rue Duhamel, 69002 Lyon.
Tél.: 78 42 10 89.
Quant aux juniors, ils peuvent bénéficier de conditions très avantageuses pour s'initier aux compétitions: renseignements: Marc Bloch.
Tél.: 78 88 87 48.

Les Clubs:

■ Cercle de Bridge de Caluire
14, rue du Capitaine Ferber
69300 Caluire
■ Bridge Club
Les Campanelles
rue Balaÿ
69410 Champagne
■ Bridge Club des Associations
place Marsonnet
69260 Charbonnières
Tél.: 78 44 22 60
■ Bridge Club d'Ecully
Maison de l'Orangerie
place du Marché
69130 Ecully
■ Bridge-Club du Val de Saône
MLC 22, rue Ampère
69270 Fontaines-sur-Saône
Tél.: 78 23 20 10
■ Bridge-Club de l'Association Sportive et Culturelle
MJ route de Saint-Didier
69760 Limonest
■ Bridge-Club
64, rue de la République
69000 Lyon
Tél.: 78 42 16 75
■ Club des Loisirs de la Guillotière
153, rue Vendôme
69000 Lyon
■ Lou Section Bridge
50, quai Fillon
69000 Lyon
Tél.: 78 58 08 57
■ Lyon Métropole Bridge
84, quai J. Gillet
69000 Lyon
Tél.:78 29 53 28
■ PLM Grenette
31, rue Grenette
69000 Lyon
Tél.: 78 42 86 73
Bien sûr! le club de notre collaborateur et ami, Emmanuel Jeannin-Naltet, qui édite même une brochure mensuelle, *Bridg'alyon*.
■ Silk-Club de Lyon
19, place Bellecour
69000 Lyon
Tél.: 78 42 08 58 ou 78 42 19 70
■ Union des Ingénieurs
14, rue Edouard-Rochet
69000 Lyon
■ Bridge-Club Majolan
Centre Social Flora Tristan
avenue Buisson
69330 Meyzieu
Tél.: 78 31 54 60
■ Bridge-Club d'Oullins
10, rue Orsel
69600 Oullins
■ Club Fidézien de Bridge
16, rue du Planit
69110 Sainte-Foy-Les-Lyon
■ Bridge-Club de la Maison pour Tous
Locolune, place Perragut
69130 Tassin
■ Club de Bridge de Montchat-Villeurbanne
14, place Grandclément
69100 Villeurbanne
Tél.: 72 33 75 50

DAMES

Le vénérable et prestigieux Damier Lyonnais se trouvait à Villeurbanne. Ce n'est donc pas sans une certaine logique que ses responsables ont décidé de le débaptiser.
■ Le Damier Villeurbannais. Palais du Travail, 9, place Lazare-Goujon, 2e étage, 69100 Villeurbanne (tous les samedis à partir de 14 heures).

ECHECS

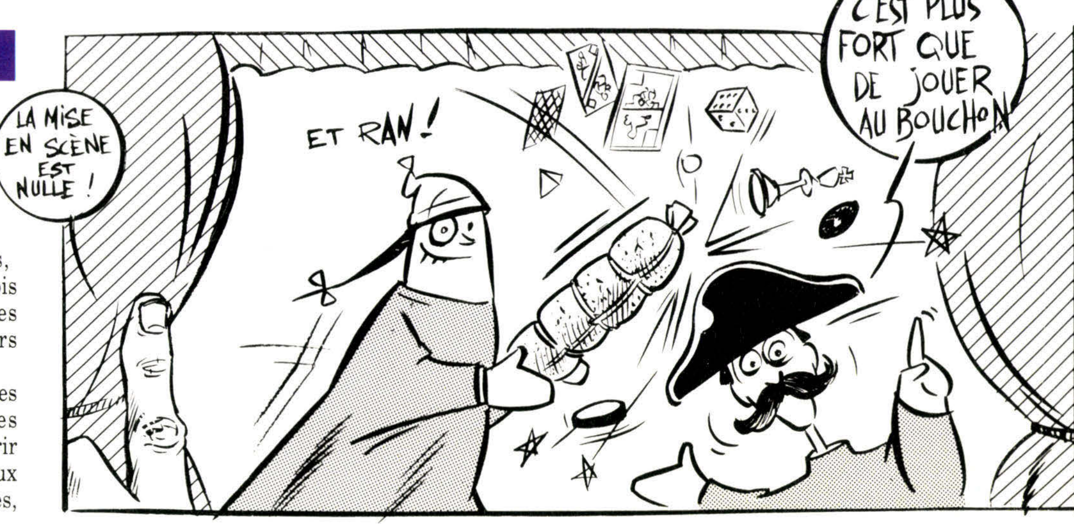
A signaler, tout d'abord, l'intéressante initiative de l'infatigable Francis Meinsohn. Son Chess Center propose une bibliothèque, un système original d'entraînement sur ordinateur, l'achat et la vente de livres d'occasion. Le tout pour une cotisation annuelle de... 10 francs! Les collectivités (écoles, comités d'entreprises...) peuvent également s'adresser au centre pour tous cours, initiations, animations.

■ Chess Center, 286, avenue Berthelot, 69008 Lyon,
Tél.: 78 01 62 04
Mais attention, ce n'est pas un club!

Pour jouer:
■ Echiquier Lyonnais
2, place des Terreaux
69001 Lyon
Tél.: 78 28 85 87
■ Cercle d'échecs du Cascol
15 bis, rue Claudius-Collonge
69002 Lyon
Tél.: 78 38 33 99
• Echecs Saint-Genois
rue de la Libération
69290 Saint-Genis-les-Ollières
■ La Dame Blanche
Villa Hélène
4, rue Etienne-Thomassin
69170 Tarare
Tél.: 74 63 35 07
■ Le Cavalier Roi
Centre social Florent-Tristan
avenue Lucien-Buisson
69330 Meyzieu
■ Cercle d'échecs de Saint-Priest
Le Château
rue de l'Egalité
69800 Saint-Priest
■ Club d'échecs du S.I.R.F.
Centre social du Neyrard
15, rue du Neyrard
69110 Sainte-Foy-les-Lyon
■ Club d'échecs de Lozanne
Salle Constant-Martin
69380 Lozanne
■ Le Roi Noir
Salle de l'Amitié, à la mairie
Lentilly
69210 L'Arbresle

GO

Un seul rendez-vous régulier: tous les mardis, à 20 heures, au Café Le Coteau, 9, rue du Jardin des Plantes, 69001 Lyon.



JEUX DE ROLE

... ET AUTRES SIMULATIONS

Une intense activité règne entre Saône et Rhône, voire au-delà de ces rives mythiques. Des clubs? Innombrables, mais, comme partout, d'existence parfois plus éphémère qu'une grève des trolleys... Voici quelques valeurs sûres. Du moins...

A tout saigneur, toute horreur! Les (très célèbres) Paladins des Traboules vous invitent à découvrir leurs funestes activités lors de deux séances gratuites (JdR, wargames, jeux diplomatiques...)

■ Les Paladins des Traboules, 14, rue Palais-Grillet, 3e étage, 69001 Lyon (vendredi, samedi, dimanche). Renseignements:
Tél.: 78 38 25 41 ou 78 37 92 78

Pour les purs et durs du JdR:

■ Danger de mort, Ecole Lakanal, 69100 Villeurbanne (samedi à partir de 14 heures).
Renseignements: Madame Ariu.
Tél.: 72 33 07 87.

Pour les cracks du wargame 25 mm

■ KRAC (Kriegspiel Rhône-Alpes Club), 1, montée du Garillan 69005 Lyon (samedi), renseignements: Jean-François Gautillon.
Tél.: 78 35 90 07.

Pour rôlistes réalistico-techniques, une règle multijeux à pratiquer tous les samedis:

■ Warg's, MJC Montplaisir, 25, avenue des Frères-Lumière, 69008 Lyon. Renseignements: François Zachary. Tél.: 78 72 04 42.

Pour joueurs éclectiques:

■ DDT (Le Dernier Des Traîtres), Centre social de Champvert, 204, avenue Barthélémy Buyer, 69009 Lyon. Renseignements: Philippe Pochon, Tél.: 78 25 07 59.

Pour tous les rôlistes. On promet même le meilleur accueil aux débutants.

■ L'Anneau de Salut, MJC Espace Marcel-Achard, 112, avenue du Maréchal Foch, 69110 Sainte-Foy-lès-Lyon (samedi). Tél.: 78 59 66 71 ou renseignements: Bernard Chaffenge. Tél.: 78 35 75 44.

L'AdS publie même un fanzine: *Game Report*. En vente dans les meilleures boutiques!

MULTIJEUX

Simples amateurs, responsables de comités d'entreprises, directeurs d'établissements scolaires et autres... Vous voulez passer des vacances très ludiques, organiser une soirée de jeu, des journées d'initiation, vous cherchez des jeux, des informations, des conseils...

Téléphonez à Gaël! Non, ce n'est pas une superbe blonde, mais une association loi 1901 qui sait tout, qui peut tout. Pour des activités plus professionnelles, elle est aidée par le groupe de travail Usul. Mais Gaël ou Usul, un seul numéro de téléphone. Et devinez qui vous répondra? Jean-Pierre Boillon. Encore lui!

■ Gaël-Usul. Tél.: 78 38 25 44.

Un endroit où l'on peut jouer aux échecs, aux dames, au tarot ou même à des jeux de société moins classiques? Oui!

■ L'Espace Gerson, 1, place Gerson, 69005 Lyon. Tél.: 78 37 92 78.

A Saint-Jean, de nombreux bars sont ouverts tard dans la nuit. A vous de trouver ceux où l'on joue! J'en ai même trouvé un où l'on pouvait passer de l'awele aux dames chinoises! Mais ses cocktails sont tellement bons... que je ne me souviens plus de l'adresse!

NUITS DU JEUX

Depuis quelques années, une originale et sympathique tradition lyonnaise. On y joue à tout! La prochaine se déroulera fin février ou début mars. Pour tous renseignements, s'adresser aux Paladins des Traboules.

SCRABBLE

Pour la FFSc, le "Lyonnais" regroupe huit départements! Pour tous renseignements sur cette vaste région, contacter le président du comité, Gilbert Ouziel, 14, rue des Pinsons, 69340 Francheville-le-Haut. Tél.: 78 59 48 99

Quelques clubs à Lyon ou à quelques encâblures:

■ SC Lyonnais. Mairie du VIIIe arrondissement, 69008 Lyon.
Renseignements: André Bohé.
Tél.: 78 25 46 53.

■ Essarts Scrabble, Maison de quartier, 21, rue Alexis-Carrel, 69500 Bron. Renseignements: Jacqueline Plantier.
Tél.: 78 75 08 36.

■ Scrabble Club Oullinois, Centre de la Renaissance, 10, rue d'Orsel, salle P, 69600 Oullius. Renseignements: Daniel Rabuel.
Tél.: 78 51 95 89.

A signaler la prochaine (ou récente?) création d'un club à Tassin-La-Demi-Lune.

TAROT

Où se trouve le siège de la FFT? A Lyon, 4, cours de Verdun. Tél.: 78 38 11 90. Quel en est le secrétaire national? Notre fidèle chroniqueur et ami, Emmanuel Jeannin-Naltet. Lyonnais, vous n'avez aucune excuse (ah, ah!), pour ne pas jouer au tarot!

Les clubs:

■ Tarot Club National. Hôtel National, 15, cours de Verdun, 69002 Lyon (tous les mardis et vendredis à 21 heures). Renseignements Madame Bozonnet
Tél.: 78 37 53 49 (après 16 heures).

■ Lyon-Tarot. Un nouveau club! Pour tous renseignements: Yvon Jarry, 88, route de Genas, 69003 Lyon. Tél.: 78 54 92 46.

■ Cercle de Tarot Champenois, rue de la Mairie, 69410 Champagne-au-Mont-d'Or. Renseignements:
Tél.: 78 43 83 76.

■ Tarot Club Rochelois. Café du Centre. 38370 Les Roches de Condrieu. Renseignements:
Geor-ges Durieu. Tél.: 74 59 55 71.

TSF

Tous les jeudis, de 20 à 21 heures, tournez le bouton sur 102,3 MHz. C'est, sur Radio Canuts, une émission entièrement consacrée aux jeux: Game Over.

Quoi? Vous êtes les meilleurs et je vous ai oubliés? Mais dites-moi, est-ce que vous m'avez souvent écrit pour me signaler vos coupables activités? Bon, je passe pour cette fois. Vous êtes pardonnés. Mais n'hésitez plus à me tenir au courant.

JESSIE

Envoyez vite vos infos à:
Jeux et Stratégie
Le Club des Clubs
5, rue de La Baume
75415 Paris Cedex 08

DANS LE RETRO

CHATENAY-MALABRY: 6e TRIATHLON

Chatenay-Malabry, et non plus Boulogne-Billancourt, accueillait, les 10 et 11 décembre, ce 6e Triathlon organisé par le club Fer de Lance; malheureusement, grèves des PTT, du RER ont nui à cette manifestation qui n'a mobilisé que sept équipes. Ces contretemps l'ont rendu plus intime, et fort sympathique!
Classement final: **1.** Hexagonal 86, **2·** Le Fer de Lance, **3·** Le Feathalion.

VILLENEUVE D'ASCQ: 1er TOURNOI DE JDR DES ALCHIMISTES DEBONNAIRES

Une participation inférieure à celle escomptée (à peine une centaine de joueurs), mais une qualité de jeu exemplaire, et une imagination débordante. Bref, les joueurs, satifaits des scénarios présentés et des quelque 12000 F de lots, ont promis qu'ils reviendraient... l'année prochaine.

Classement général:
Maîtres: **1.** Jacques Warchalowski (Les Ch'tis Aventuriers I); **2.** Didier Szymanek (Chaos all star); **3.** Frédéric Allard (Les Ch'tis Aventuriers II); **4.** Catherine Paillat (Les Alchimistes débonnaires); **5.** Pierre Pruvost (Les Nécromanciens); **6.** David Parsy (Les Morpions en cotte de maille).
Joueurs: **1.** Agence en tout rôle; **2.** Les Ch'tis Aventuriers I; **3.** Les Alchimistes Débonnaires; **4.** Chaos all star; **5.** Chasseurs d'X.P.; **6.** Orcs en Barœul.

LE TROPHEE ABALONE

Près de 1200 personnes se sont inscrites aux éliminatoires qui se sont déroulées en trois catégories (8-12 ans, 12-16 ans, 16 et plus) dans les villes suivantes: Boulogne-Billancourt, Issy-les-Moulineaux, Saint-Germain-en-Laye, Saint-Ouen. 52 sélectionnés de toutes les villes ont disputé la finale le 10 décembre à l'Hôtel de ville de Boulogne, et les vainqueurs sont:
1ere catégorie: Arnaud Watte
2e catégorie: Jean-Pierre Cardoso

RESULTATS

BRIDGE:
Coupe de France Baileys:
Les 10 et 11 décembre derniers, s'est déroulée la finale de la Coupe de France de bridge. L'équipe de M. Hizer, de Côte d'Azur, remporta la victoire face à celle de M. Hirshwald, du Dauphiné. L'équipe azuréenne comprenait MM. Behr, Guinvarc'h, Hassan et le récent champion d'Europe Juniors Franck Multon.

■ Coupe de France Universitaire-Grandes Ecoles: victoire de Polytechnique, devant l'INSA de Toulouse, l'Ecole Nationale Supérieure Electronique, l'Institut National Polytechnique de Grenoble et Médecine de nancy.

■ Championnat de France Universitaire: victoire des Mines de Saint-Etienne devant Normal Sup'Lettres et HEC.

■ Division Nationale TDK: victoire de l'équipe Stoppa (Adad, Aujaleu, Delmouly, Roudinesco, de Sainte-Marie) devant l'équipe Poubeau (Mari, Quantin, Salama, Sussel).

SCRABBLE

■ Villeneuve-Le-Roy, 6 décembre, 174 joueurs: maximum 2 599 points:**1.** H. Mollard (2 595), **2.** M. Treiber (2 591), **3.** B. Cohen-Bacrie (2 587), **4.** S. Kourotchkine, N. Epingard (2 573)

■ Nancy, 6 novembre, 129 joueurs: **1.** Daniel Durand (2 620/2 650), **2.** Francis Leroy, **3.** Christian Lorentz

■ Avignon, 6 novembre, 133 joueurs: **1.** Patrick Vigroux (2 709/2 724), **2.** Josué Benisty, **3.** Annie Merle

■ Lunel, 13 novembre, 154 joueurs: **1.** Philippe Bellosta (2 860/2 871), **2.** Patrick Vigroux, **3.** Jean-François Deron

■ Saint-Trojan-les-Bains,13 novembre, 153 joueurs: **1.** Vincent Leclere (3 317/3 378), **2.** Yves Lamour, **3.** Emmanuel Rivalan

■ Lyon, 27 novembre, 122 joueurs: **1.** Bruno Bloch (3 667/3 716), **2.** Kay Momal, **3.** Véronique Keim (Suisse)

■ Cagnes-sur-Mer, 27 novembre, 118 joueurs: **1.** Claude Del, **2.** Jean-Louis Pallavicini, **3.** Renée Charbonnier

■ Quimper, 4 décembre, 83 joueurs: **1.** Patrick Le Pape (2 901/3 006), **2.** Maurice Tombette, Michel Baron.

■ Waterloo, 12 novembre, **1.** C. Pierre (B, 2 709), **2.** G. Debruyne (B, 2591), **3.** A. Viseux (B, 2 577), **4.** M. Deineko (B, 2 557), **5.** R. Vinck (B, 2 553)

Tournoi du Luxembourg: Bloch à l'arraché:
Le 16 octobre dernier, Bruno Bloch (France) l'emporte de peu devant les joueurs belges Paul Fraiteur et Thierry Mues, respectivement à 1 et 2 points derrière.

A LA CARTE

DUELMASTERS

Ambrosial Dimension vous propose de simuler par une toute nouvelle forme de jeu par correspondance. A l'inscription, le joueur prend en mains une équipe de cinq gladiateurs novices, qu'il va équiper et entraîner en élaborant ses stratégies basées sur les multiples paramètres du jeu. Quelques jours plus tard, ils devront affronter les équipes des autres entraîneurs-joueurs. L'arbitre-ordinateur confronte les gladiateurs et, tel Léon Zitrone, commente le combat en direct. Les joueurs reçoivent la "Gazette" récapitulant l'évolution des équipes et des duels de l'arène qui peut contenir jusqu'à 200 gladiateurs. Pour participer au 1er championnat de France, s'inscrire avant le 1er février.
Ambrosial Dimension annonce la sortie prochaine d'un autre jeu par correspondance: "Hyborian War", stratégie, diplomatie, conquêtes et aventures dans le monde de Conan! Renseignements et inscriptions à: Ambrosial Dimension 1, square des Ajoux 92400 Courbevoie.

■ Ouverture du club M.E.G.A. (Moribonds de l'Ecœurant Grouillement Apocalyptique) à Commentry, dans l'Allier. Nous y jouons à Paranoïa, Starwars, AD&D, Chill, Bitume, Féerie, Empire Galactique, Mega, Stormbringer, RuneQuest, James Bond 007, Empires et Dynasties, Car Crash, Blood Bowl, Talisman...Contact: 70 64 98 17, demander Xavier (après 18h30).

■ Olivier Pallas organise chaque semaine des tournois primés de Monopoly et de Risk à Paris. Pour tout renseignement, envoyer une enveloppe timbrée à Olivier, Boîte à lettre n° 11, 103, rue Legendre, 75017 paris.

■ Essentiellement axé sur les wargames, Hexagones, le nouveau club belge de Charleroi vous propose une ludothèque, des activités diverses (tournois, campagnes, jeux par équipes...), et pour commencer, une section informatique...Tenté(e)? Contacter Stéphane Marlin au 071/36 11 55.

■ Dés et Claymore vous attend à Commercy le vendredi soir à partir de 18h, et le week-end, pour des parties de jeux de rôles, jeux de plateau et wargames. Téléphoner au 29 91 34 88.

■ Le club Napoléon & Gandalf se réunit le vendredi soir. L'inscrition annuelle reste de 50 F. Renseignements: Bernard Laroche, 43 81 22 56, Philippe Faucher, 43 85 29 17.

■ Les Joux du Diable, à Pontarlier (Doubs) cherchent des joueurs pour JDR, wargames...Contacter Stéphane au 81 46 82 34 après 18h.

■ Les Chats gris d'Ulthar, club de jeux de rôle, vous attend le samedi à partir de 14h30, jusqu'à 24h, au 2, rue de l'Yser, 92210 Saint-Cloud. Renseignements: (1) 49 11 17 56.

■ L'Association Cannes Echecs, qui a recu en août dernier l'Oscar du meilleur club français, ouvre un nouveau club de quartier. La Maison des Echecs se trouve au 11-13, avenue Saint-Louis, 06400 Cannes; tous les vendredis soirs à 20h, un tournoi de blitz est ouvert à tous les Azuréens; tél.: 93 39 41 39; Minitel 3615 CANEL code ACE, et tous les lundis à 18h15, "Echec et mat" sur Cannes Radio (91,6 FM).

ADRESSE

■ La Fédération Française d'Othello déménage. Nouvelle adresse: BP 147, 75062 Paris Cedex 02. Tél.: (1) 40 26 51 69.

IL Y AURA UNE FOIS

JANVIER

■ Les 28 et 29, Stratégos organise au moulin des Grais et à la salle des fêtes de Verrières-le-Buisson (91) un week-end d'expositions, de démonstrations et d'animations autour de 90 jeux de société. Renseignements au (1) 46 84 77 09.

■ Vous pouvez, jusqu'au 31, vous inscrire à la Coupe de France de Jeux d'Histoire Antique-Médiéval. Les éliminatoires régionales débuteront à cette date, pour se terminer fin juin. Cette Coupe de France se joue sur la règle "Charges" et il faudra disposer, en cas de qualification d'une armée 25 mm, même si vous jouez les éliminatoires en 15 mm. Les seize qualifiés participeront à la finale qui se déroulera à Toulouse mi-octobre.
CCFJH: Jean-Bernard Vincent, 10, villa d'Este, Tour Atlas Apt 2307, 75678 Paris Cedex 13. Tél.: (1) 45 64 63 86. Renseignements pratiques à Toulouse: Michel Legrand: 61 68 30 40.

FEVRIER

■ Les 4 et 5: Jetdor 89: Convention Nationale de jeux de rôle. Vitrolles (13). Les clubs "Dongeon Sweet Dongeon", ARIA (grandeur nature), et les Lanciers de Vitrolles

vous concoctent des démonstrations de jeux, des expositions ainsi que des tournois de jeux sur table: ADD, James Bond, JRTM, RuneQuest,L'Appel de Cthulhu Amis joueurs, préparez vos jeux pour une bourse d'échanges, et n'oubliez pas vos costumes, pour vivre durant ce week-end deux "grandeur nature". Pour vous inscrire, écrire à la Maison pour tous, Centre Culturel George Sand, B.P. 151? 13744 Vitrolles Cédex. Tél.: 42 89 80 77

■ Les 4 et 5, le club de go d'Anthony organise un tournoi. Renseignements auprès de M. Barnyau (1) 46 60 62 09, ou M. Ganeval au (1) 46 68 17 44, ou M. Galant au (1) 42 37 01 67.

■ Tarbes: Stratégies et Sortilèges vous concocte, les 4 et 5, un tournoi de Blood Bowl et de Star Wars au F.J.T. de Tarbes. Pour tout renseignement, écrire au club au 88, bd Alsace-Lorraine, 65000 Tarbes; tél.: 62 93 35 63 (le week-end).

■ Le 5, Les Nains des Beaux Monts organisent leur 2e tournoi de jeux de rôle. Deux classements sont prévus: l'un pour un scénario médiéval, et l'autre pour un scénario de science fiction.

Ecrire à la MJC, rue de l'abbaye, 62110 Henin-Beaumont.

■ Les 11 et 12, se tiendra à Tulle la Coupe du Limousin de jeux de guerre, système suisse, en 15 et 25 mm. Renseignements au magasin, La lune noire au: 55 34 54 23.

■ Le VIIIe Cercle présente les 11 et 12 le 5e tournoi de jeux de rôle et de simulation de Marseille. Cette manifestation, organisée avec le soutien de Marseille Animations et de la Maison des associations se déroule dans le cadre d'une semaine d'animation pour les jeunes sur le thème de la Révolution. Au programme de ces journées: AD&D, Stormbringer, L'Appel de Cthulhu, James Bond, Star Wars. Renseignements au 91 47 53 85.

■ Les 11 et 12, "Faire la Révolution Française" sera facile grâce au Tournoi de jeux de rôle et de wargames. Renseignements: Michel Bonelli, Parc Montléric, 13013 Marseille. Tél.: 91 47 53 85.

■ Dans le cadre du championnat de dames du Pas-de-Calais, est prévu un tournoi le 12 à Desures, et un autre le 19 à Aubigny en Artois. Renseignements: M. Wallois au 21 91 64 45.

■ Yvelines Echecs Structure organise du 17 au 26 son 4e championnat individuel des Yvelines: sept rondes, système suisse, 50 coups en 2h30 par joueur. Le tournoi se déroulera à la MJC, le château des Terrasses, avenue du Pont, 78700 Conflans-Sainte-Honorine.

Renseignements: M. Lasbleis au (1) 39 74 91 06 ou M. Blanchon au (1) 39 73 92 92, poste 346.

■ Du 17 au 19, et du 24 au 26, participez au 1er championnat départemental individuel d'échecs du Val de Marne et Open de Limeil.

Contacter la MJC Limeil-Brevannes au (1) 45 69 71 40, ou au (1) 45 69 69 10.

■ Du 17 au 23, Les Semaines de l'Hexagone et La Guilde de Bretagne vous feront vivre "une semaine de chevalerie", stage qui mélange jeu et équitation. Renseignements: Xavier Jacus, 37 route Nationale, 55200 Lerou-ville, tél.: 29 91 34 88 (Les Semaines de l'Hexagone) et de Dominique Franc (La Guilde de Bretagne, tél.: 98 53 56 29.

■ Le 19, à Caro, se déroulera, dans le cadre du championnat de la Ligue de Bretagne, un tournoi de dames. Renseignements auprès de M. Launay, cité Plein ciel, C 93, 56000 Vannes. Tél.: 97 40 36 75.

■ Les 25 et 26, les clubs de la région nantaise organisent, pour la sixième année consécutive une exposition-démonstration ludique des Pays-de-Loire intitulée "Manu 89". L'ancienne Manufacture des tabacs de Nantes donnera asile à des espaces jeux de rôle, Grandeur Nature, wargames, jeux de figurines, jeux de plateaux. Débats et tables rondes sont au programme de ce week-end.

Informez-vous auprès de Ph. Amoros au 40 89 48 12, ou Jean-Stéphane Cadoux au 40 49 68 49.

■ Les 25 et 26 se tiendra à Ploërmel, entre Rennes et Lorient, le 2e championnat de Bretagne de Jeux d'Histoire et wargames. Cette manifestaion sera organisée par La Guilde de Bretagne de jeux de simulation, et par Les Gardiens de la Flamme.

S'inscrire avant le 31 janvier auprès d'Yvonnick Bernard, Pengread, Le Cambout, 22210 Plémet, ou au secrétariat de la Guilde: MJC, 9, rue de la Paillette, 35000 Rennes; tél.: 99 31 38 84.

Mars

■ Le 4, championnat du Var de dames à Puget sur Argens. Renseignements: M. Garampon au 94 45 61 84.

■ Les 4 et 5, Les Gardiens de la Flamme organisent le 2e championnat de l'Ouest de jeux de simulation historique à Ploërmel. Appeler Eric Lesper au: 97 93 92 71.

■ Le 5, Les Gardiens des Remparts organisent à Senlis un tournoi de jeux de rôle et wargames, sur JRTM, AD&D et Air Force. Les Gardiens des Remparts, 9, avenue Clemenceau, 60300 Senlis; tél.: Olivier au 44 54 74 05.

■ Le 5, Le Damier des cheminots organise la Coupe UAICS de dames, dans la gare du Nord de Paris (rue de Dunkerque, dans la grande cour, du côté des grandes lignes-départ). Renseignements au: (1) 64 27 50 69.

■La confrérie Boucherie Intelectuelle vous convie, le 19, à son deuxième grand tournoi Utopie II, "La Fériale des Sept Salamandres".Vous vous affronterez dans L'Appel de Cthulhu, AD&D, Animondes, Star Wars, Stormbringer, M.E.R.P, au sein de la MJC "Le Colombier", 1, place de l'église, 92410 Ville d'Avray. Tél.: (1) 47 50 37 50 ou 47 09 66 01.

■ Les Compagnons de l'Aube, club de jeux de simulation du lycée Hoche de Versailles concocte son deuxième grand tournoi de jeux de rôle qui se déroulera le dimanche19. Vingt et un jeux de rôle seront présentés, avec, pour chacun, un scénario adapté; sachez que le meilleur club sera primé! Démonstrations de Mai 68, Full Metal Planete... en prime.

Pour plus de renseignements, appeler Thierry au (1) 39 53 67 33, clôture des inscriptions le 4 mars.

■ Du 24 au 27, le Cercle d'échecs Paris-Nord organise le 4e Open de Pâques. Renseignements au (1) 46 20 13 14.

■ Du 25 au 31, Cagnes-sur-Mer organise le 14e Open international d'échecs. Contacter le Centre culturel, 28, avenue de Verdun, 06800 Cagnes-sur-Mer.

■ Les 25 et 26 se dérouleront les phases finales de la Coupe de France 89 de dames au Cannet. Renseignements au Damier Cannetan, villa Cyclamen, bd Carnot 06110 Le Cannet.

Avril

■ Le 16, vivez le championnat de dames de ligue, à Parthenay (tél.: 40 05 42 55), à Issy (tél.: 44 72 53 06), à Toulouse (tél.: 61 63 78 85), à Desvres (tél.: 21 91 64 45) et à Marseille (tél.: 91 02 53 91)

■ Du 21 au 23, vivez "Fantastica", le week-end du fantastique, avec jeux de rôle et BD, ainsi que littérature et ciné. Contacter Jean-Paul Destrémont, Association des élèves de l'ENIM, Ile du Saulcy, 57045 Metz Cedex. Tél.: 87 30 33 87.

■Les 22 et 23, Belphégor Association organise le championnat de France de Diplomacy à Paris. Rens.: (1) 40 05 09 28.

■Les 29 et 30, La Guilde de Bretagne vous convie au 3e tournoi de l'Ouest de jeux de rôle qui se déroulera au couvent des Ursulines à Morlaix. Au programme, D&D, Star Wars, L'Appel de Cthulhu, JRTM et un Grandeur Nature. Ecrire à la Guilde, MJC 9, rue de la Paillette, 35000 Rennes ou téléphoner au 99 59 34 07 les jeudis et vendredis après-midi.

■ Le 30, championnat du nord de dames à la Chapelle d'Armentières. Renseignements au 20 35 14 01.

Mai

■ Du 29 avril au 2 mai se déroulera à la gare du Nord de Paris (rue de Dunkerque) le tournoi de dames des huit villes (Anvers, Dordrecht, Leningrad, Noisy le Sec, Prague, Triest, une ville d'Israël et de Pologne). Renseignements à Noisy au (1) 64 27 50 69.

■ Le 4, Paris Aérospatiale Club organise le 5e tournoi Open international de jeu de dames, au 18, rue de Dunkerque (gare du Nord) dès 9h30. S'inscrire auprès d'Antoine Almanza 55, rue Sedaine, 93700 Drancy. Tél.: (1) 48 31 85 84.

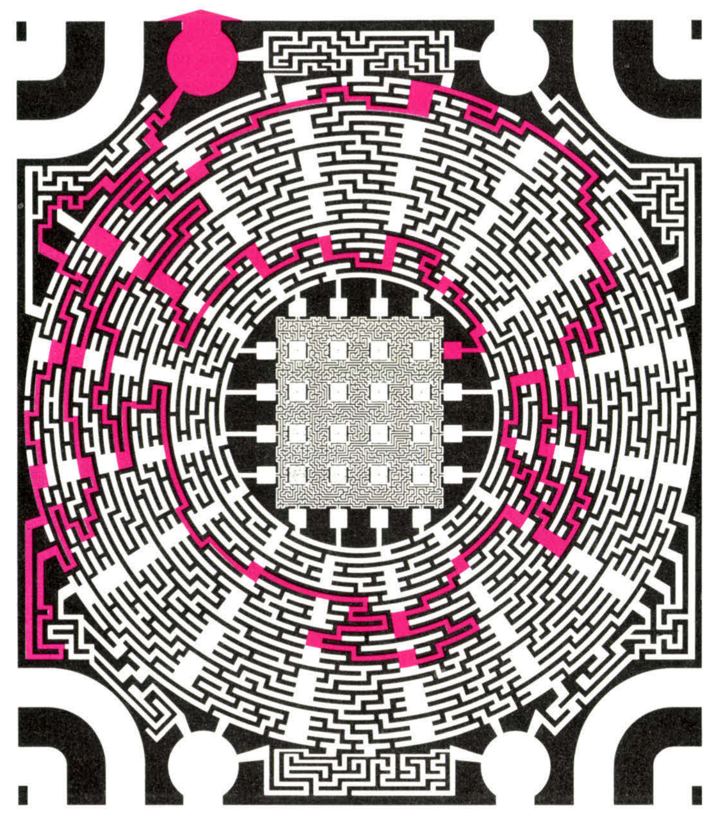
■ Le 7, championnat de dames du Nord à Lille. Renseignements au 20 23 14 95.

■ Les 13 et 14, Belphégor association organise le Congrès des Traîtres, une convention de jeux de plateau et de jeux diplomatiques, dans le cadre de la semaine multijeux à Antibes. Renseignements au 119, rue Lecourbe, 75015 Paris. Tél.: (1) 40 05 09 28.

■ Du 27 au 29, tournoi national de dames à Bordeaux. Renseignements au 36 35 01 64.

■ Festival du Jeu de simulation et de rôle. S'adresser au Centre commercial Metz Saint-Jacques, place du Forum, B.P.4029, 57040 Metz. Tél.: 87 63 67 07.

Pour voir paraître dans *Il y aura une fois, à la carte* ou *Rétro*, information, annonce ou tout résultat, écrivez-moi. Dominique Guyot, Médiane J&S, 5, rue de La Baume, 75415 Paris Cedex 08.



SOLUTION PROFONDEURS XVII

Avant-dernier épisode de la série de Philippe Fassier (page 26). Mais aviez-vous trouvé cette issue pour émerger au dernier niveau (voir page 41)?

MAGAZIN

Deux erreurs ont été commises dans les adresses des éditeurs. En voici la bonne version:
Habourdin: BP 27, 17, rue du Moulin à Cailloux, 94310 Orly
Oriflam: 132 rue de Marly, 57158 Montigny-les-Metz
Par ailleurs, le jeu Métamorphose (Jean-Marc Jeux, distribué par Coloredo) n'est pas vendu 127 F, mais environ 210 F.
Enfin, nous avons involontairement attribué le jeu Vocabulon aux éditions Larousse, or celui-ci est édité par grand V, une toute nouvelle société!

SCRABBLE

Les Benjamins:
Vingt-quatre Benjamins, et non pas vingt-deux: avec HANTE, outre ENCHANTE, FICHANTE, MECHANTE, on pouvait aussi former DECHANTE et RECHANTE.
Avec FRAIS, on formait SOUFRAIS (du verbe SOUFRER), et non SOUFFRAIS.

ECHECS ELECTRONIQUES

Dans notre article, "Du neuf avec du vieux", le numéro d'ordre des machines sur la photo et dans l'article s'est trouvé interverti.
Dans l'ordre, sur la photo:1. Novag Supremo, 2. Novag Alto, 3. Novag Escort, 4. Saitek Conquistador, 5. Saitek Team-Mate, 6. Saitek Cavalier, 7. Fidelity Electronics Designer 2100.

PETITES ANNONCES

LES BONNES OCCASES.

ACHETE

• Atari 520 ST. Tél: 22 42 11 43.
• Mai 68. Tél: (1) 42 58 53 86.
• Grand Prix, Cry Havoc, Siège. Tél: 49 58 65 64. Demander Jacques.
• Air Force + règles et scénarios parus pour SL-COI. Stéphane Arguimbau, les Mounies 09700 Saverdun.
• Solo Ambush + modules. Ensemble ou séparé. Tél: 40 93 30 32. Xavier de Beauchesne, 2, rue François Bruneau 44000 Nantes.
• wargames Apocalypse et Dreadnought ainsi que tout programme d'Othello ou de Go pour Atari ST. Contacter Hubert Tournier, 18, route de Bièvres 78350 Jouy-en-Josas. Tél: (1) 39 56 49 30.

VENDS

• Rêve de dragon + Miroir des terres médianes 1 et 2 + L'Œil Noir initiation + 5 scénarios + L'Appel de Cthulhu + 2 suppléments ou échange contre module Ambush ou Judge Dredd. Michaël Espinosa, 9, bd des Plants verts, 95000 Cergy.
• Le Jeu des mille et une nuits, 200 F + 9 "livres dont vous êtes le héros", 100 F. Tél: (1) 44 58 09 68. Demander David..
• VG 500 + interfaces manettes + 2 joysticks + câbles de raccordement + 5 cassettes de jeu + magnétophone informatique avec cordons de liaisons + livres: 2 800 F. Tél: (1) 39 80 06 44.
• nombreux jeux en cassette pour Atari XL + disquettes: Hurlements, Les Ripoux, Les Passagers du Vent, La Chose de Grotemburg, 100 F chaque. Laurence Filippi, 41, route de Villebret, 03100 Montluçon. Tél: 70 05 14 52.
• C64 Pal + adaptateur pal-péritel RVB + moniteur couleur Thomson MC9J936 + Drive 1541 + lecteur de cassettes + nombreux livres + nombreuses disquettes: 3 000 F. Daniel Gilles, 9, avenue des Fougères, 77340 Pontault-Combault. Tél: 60 29 40 61.
• logiciel du jeu Runway II pour TO8, 190 F avec disquette + livret explicatif. Hélène Renaud, Le plateau, Gainneville, 76700 Harfleur.
• C64 + moniteur + lecteur de cassettes + 13 cassettes de jeux + joystick + livres: 3 500 F le tout. Tél: 93 28 00 73. Demander Jacques.
• Oric Telestrat + MPC 40 + magnétophone + disquettes + livres + nombreux jeux + cartouches Stratoric, Tele-ass, Romatmos: 7 000 F. Didier Huet, 11, ruelle des Quilles, 18700 Aubigny/Nere. Tel: 48 58 02 08.
• anciens numéros de Science & Vie. Liste contre enveloppe timbrée. Ecrire à Pierre Grevet, 32, rue Saint-Louis, 87100 Limoges
• nombreux livres de science fiction, fantastique, Fleuve Noir, Démons et Merveilles de Lovecraft, Bob Morane, Doc Savage... Liste contre enveloppe timbrée. Francis Temperville, Ferme du Rabot, 5, rue de Bellevue, 91400 Orsay. Tél: (1) 69 28 45 50 le soir.
• Figurines peintes. Premier prix: 15 F. Hervé Alliot, 26, rue Ernest Renan, 75015 Paris.
• ADN, base de l'hérédité, logiciel d'E.A.O. pour Nanoréseau, compatible PC sur disquette 5 1/4; CPC Amstrad, MO5 sur cassette. Pour le recevoir, écrivez-moi en m'envoyant une lettre précisant la version désirée, une disquette 5 1/4 formatée ou une cassette, une enveloppe timbrée à votre adresse, adaptée à ce genre d'envoi, un chèque de 50 F pour mise à disposition. Claude Carlier, 30, rue du 11 novembre 59161 Escaudœuvres.
• C64 + lecteur disks + moniteur couleur 1802 neuf + jeux + livres + manuels + revues. Le tout 3 800 F. Mathieu Detour, 11A, square du Château 67300 Schiltigheim. Tél: 88 81 69 58.
• 2 "livres dont vous êtes le héros" (6 F) + Sorcellerie 3: Les 7 serpents + La sorcière des neiges + gratuit Le Sorcier de la montagne de feu + 2 BD, Vasco "Les Barons" de Gilles Chaillet, 25 F + Juan Gimenez "Mutante", 35 F. Tél: le soir au (1) 42 53 56 25. Demander Karine.
• World War II, Diplomacy, Mafia, Kingmaker, Declin et Fall, 80 F chaque. Lot de 20 cassettes d'origine pour Oric/Atmos: 250 F ou 25 F l'une. Christian Coutellier, 10 res. de l'Orangerie, Moulignon, 77310 Ponthierry. Tél: 60 65 53 58.
• Maxi Bourse neuf, 200 F, Vente aux enchères, 100 F. Fabrice Lavoisier, 6, rue des Jonquilles 02000 Laon. Tél: 23 20 33 41, heures repas.
• figurines peintes ou non, à des prix très abordables: chevaliers, orques, gobelins, nains,... Vends également boomerangs en bois, différents modèles, personnalisés à partir de 200 F. Tél: (1) 43 45 63 82. Demander Yann.
• nombreuses revues (Casus Belli, White Dwarf, Dragon Radieux..., nombreux jeux de rôle, wargames, boardgames, extensions et scénarios, logiciels. Liste contre enveloppe timbrée. Laurent Ryder, 87 A, rue de la République, 30000 Nîmes.
• L'Appel de Cthulhu et nombreux compléments, Traveller, Aftermath, James Bond, wargames et diverses aides de jeux. Tél: 31 73 56 75. Demander Michel.
• lot de 15 figurines pour 120 F. Vends également Dien Ben Phu, Bataille de la Marne 1914, Rencontre cosmique (120 F pièce). Linne Bertrand, 2, rue L. De Bettignies, 76130 Mont-Saint-Aignan. Tél: 35 89 89 43.
• ordinateur ZX 81-16K + carte son + nombreux programmes + livres + documents + interface imprimante + cables + listings: 1 200 F. Imprimante Seikosha GP50 + 9 rouleaux papier + 2 rubans: 850 F ou le tout 1 800 F. Tél: 44 60 56 60 après 19h. Demander Jean-Guillaume.
• Wizball d'Ocean pour CPC sur Disk. 130 F. Jérémy Le Gall, collège de Keranroux, 29200 Brest.
• Maléfices + modules 1-2-3-4 + A la lisière de la nuit, 250 F. Tél: (1) 42 58 53 86.
• Amstrad CPC 464 + 1 drive + 20 disquettes + moniteur couleur + livres... 4 000 F. Okinawa + Ghostbusters RPG + Fief + Amirauté + Rogue Troaper + Ave Tenebrae... 100 F chaque ou 500 F le tout. Tél: 75 43 44 68. Demander Sylvain.
• L'Œil Noir + scénarios pour 75 F la boîte, 2e D.B Normandie 50 F, Fief, 80 F; Chill, 80 F. Loïc Henry-Gérard, 26, rue Greuze, 75116 Paris. Tél: (1) 47 27 58 21 après 18h.
• Stormbringer + écran + Scénario pour 100 F; Légende de la table ronde

+ écran: 100 F. Tél: 24 28 37 52 après 18h. Demander Frédéric.

• lecteurs Softstrip pour Macintosh, neufs. Ecrire à Steven Ghouti, 38, avenue du Petit Chambord, 92340, Bourg-La-Reine.

• Boîte de base D&D, Mega 2, livres à jouer, revues de rôle, figurines. Liste des prix sur demande. Stéphane Le Perchec, 28, rue Gourrier, 95400 Arnouville.

• ou échange softs pour 520 ST. Envoyez liste. Philippe Pernot, 11, rue Bas des fins, hameau de l'Essard, 39200 Saint-Claude.

• TO9 Thomson + moniteur couleur + lecteur disks et cassettes + interface joystick + 3 joysticks + 65 logiciels + crayon + Doc + livres: 4 900 F à débattre. Nicolas Dalmedo, Route de Vesenex-Villard, 01220 Divonne-Les-Bains. Tél: 50 20 18 49.

• Apple IIc + nombreux logiciels + documentation. Prix à débattre. Tél: 22 42 11 43

• 22 "livres dont vous êtes le héros", 12 F l'unité. Tél: 46 34 40 41.

• un jeu dont vous êtes le héros, série duel: Les Maîtres des Dragons (40 FF ou 250 FB) + scénarios inédits pour L'Œil Noir avec liste sur demande (20 FF ou 120 FB port compris). Fabrice Bierny, 45, rue Dr Grégoire B-7100 La Louvière (Belgique).

• échange 38 "livres dont vous êtes le héros" (liste sur demande) 50 FB chaque ou échange contre J&S antérieur au n° 42. Tél: (19) 02/736 51 24. Auderghem (Belgique)

• Amstrad CPC 6128 couleur + 15 disquettes + plusieurs jeux originaux + manette Amstrad + magazines d'informatique + listings: 3 400 F. Tél: 45 74 03 88. Demander Julien.

• originaux Amiga 500 + Talisman + L'Œil Noir. Christophe De Zan, Aiton, 73220 Aiguebelle.

• Oric Atmos 48K + écran couleur + lecteur disquettes + lecteur cassettes + nombreux logiciels: 2 000 F. Tél: 60 69 14 64 (Seine et Marne). Demander Didier.

• très nombreux jeux (wargames, JdR, société...) + revues + figurines. Tél heures repas: 76 48 67 25. M. Chiorino, 10, rue du Drac, 38000 Grenoble.

• CPC 6128 (couleur) + joystick + 14 disquettes + 33 magazines informatique: 3 500 F le tout. L'affaire Veracruz, They sold a Million II, Monopoly de luxe, Junta, L'Appel de Cthulhu, 100 F chaque; Risk, 80 F, Chicago, 60 F; 9 "livres dont vous êtes le héros" (10 F l'un ou 80 F les 9). Tél. après 19h: 48 44 80 51. Demander Ismaël.

CHERCHE PARTENAIRE

• MJ, magicien, guerrier, voleur, elfe, ou tinigen, si l'aventure ne te fait pas peur, tu es peut-être intéressé par la création d'un club. Contact François-Xavier Lelong, 1bis, rue Eugène-Fievet, 59129 Auesnes-les-Auberts; tél.: 27 37 07 22.

SOLUTIONS SOLUTIONS SOLUTIONS SOLUTIONS

PAGE 32

Stabilos et Mutandis (par Bernard Myers):

Sur Ludocie:

Appelons S un Stabilos, MM un Mutandis à l'aspect de Mutandis, MS un Mutandis à l'aspect de Stabilos.

Supposons que 1 soit un MS; 2 est un MM; il dit vrai, ce qui est contradictoire, car il y a au moins deux M.

Supposons que 1 soit un MM; il dit vrai, donc 2 est un MS; il dit vrai ce qui est contradictoire, car il y a trois M.

Donc 1 est un S; 2 est un MM; il dit vrai, donc 3 est un S. On vérifie que 1 ne dit pas la vérité: il n'y a aucun MS.

Les montagnards:

Si 1 est un M, il dit vrai; tous diraient vrai, ce qui est impossible. Donc 1 est un S. Tous ont donc l'aspect de S: 3 dit donc vrai, c'est un MS. Si 2 est un MS et dit vrai, 4 est un S. Il doit mentir mais son affirmation serait juste. Contra-dictoire. Donc 2 est un S. Il n'y a donc pas deux S. Il ne peut y en avoir que trois. Donc 1, 2 et 4 sont des S, 3 un M.

Les citadins:

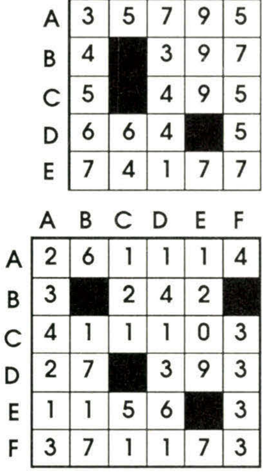
Il y a au maximum trois S. Les affirmations B et D sont in-compatibles, de même que C et E. Il y a donc au moins deux menteurs, deux S.

Si C est vrai, les trois S sont 1, 3 et 5. Mais alors, toutes les autres affirmations sont fausses. Il n'y a donc qu'un M. Contradictoire!

Donc C est faux. Il n'y a que deux S, 3 et 1 ou 5. Il n'y a que deux affirmations fausses. La seconde est D. A, B et E sont vraies. B nous indique que 1, 2 et 4 sont M. On a donc 1-MS, 2-MM, 3-S, 4-MM,5-S

PAGE 44

Nombres croisés (par Claude Abitbol):



	A	B	C	D	E
A	3	5	7	9	5
B	4		3	9	7
C	5		4	9	5
D	6	6	4		5
E	7	4	1	7	7

	A	B	C	D	E	F
A	2	6	1	1	1	4
B	3		2	4	2	
C	4	1	1	1	0	3
D	2	7		3	9	3
E	1	1	5	6		3
F	3	7	1	1	7	3

PAGE 71

Jeux de lettres (par Benjamin Hannuna):

Les anagrammes croisées:



A	R	M	A	G	N	A	C	S
F		A		E		L		U
F	U	R	O	N	C	L	E	S
E		C		I		E		P
C	L	O	U	T	E	R	I	E
T		T		A		G		C
I	N	T	E	L	L	E	C	T
V		E		E		N		E
E	U	R	A	S	I	E	N	S

Mini-tirages:

PREPA, AXELS, JOICE, BEURK, SAHIB,EDITO,GONZE,MANIP, MANIF, TEZIG.

Le point commun:

1. Tous peuvent prendre un K en rajout initial (KENDOS, KORE etc)

2. On peut former un mot à chaque fois en ajoutant un X et en mélangeant les lettres: VERBAUX, PLEXIGLAS, GRAVELEUX, SARDONYX

3. Tous ces prénoms ont pour anagramme un prénom féminin: DANIELE, MARION, DOROTHEE, ALICE.

Jarnac:

La filière:

CON - ACON - CONGA - GLACON - CLONAGE - COLONAGE - MEGACOLON

Les solitaires:

FARNIENTE, VIROLOGUE, BALBUTIER, COEDITEUR, RIGOLARDE, DEMARQUEE, INATTENDU

Le coup de jarnac:

LAMPROIE + X = PROXIMALE
ODONATE + KW = TAEKWONDO
EURASIEN + K = EUSKARIEN OU ESKUARIEN
EURASIEN + X = ARSENIEUX
ECROU + X = OCREUX (COKEUR est disparu du P.L.I.)
TAON + K = TONKA
TAON + X = TAXON
SOMA + K = AMOKS OU MOKAS
SOMA + X = MOXAS
ALE + K = KALE
ALE + X = AXEL
ALE + W = WALE

PAGES 74 ET 75

Jeux de lettres (par Benjamin Hannuna):

Du coq à l'âne:

• HIT - HOT - HOP TOP
• DEY - BEY - BEN - BAN - KAN
• NIB - NIT - DIT - DOT - DOL - DAL
• ROCK - ROCS - FOCS - FICS - FINS - FUNS - FUNK
• SKIN - SKIF - SUIF - SUIS - FUIS - FUNS - FUNK - PUNK

Les cousins:

•EONISME,IONISME, MONISME
•GALEJER,GALERER, GALETER
• CALA, GALA, HALA, LALA, RALA, SALA, TALA
• PROLOS, PROMOS, PROPOS, PROVOS
• TORTIS, TORTUS
• SKINS, SKONS, SKUNS
• MANIA, MANIE, MANIF, MANIP
• KIPPER, NIPPER, RIPPER, TIPPER, ZIPPER
• NIEBE, NIECE, NIEME
•TURBIDE,TURDIDE, TURGIDE, TURPIDE

Les anagammes:

• LEONARD + P = PONDERAL,
+ U = ONDULERA,
+ N = LARDONNE,
+ I = LAIDERON ou ORDINALE,
+ M = MANDORLE,
+ E = LEONARDE,
+ S = LEONARDS
• CINABRE + A = BANCAIRE ou CARABINE,
+ M = CAMBRIEN,
+ U = INCUBERA,
+ S = CINABRES,
+ E = CARIBEEN

Escamot:

N U E
U R N E
T U N E R
T U R N E S
R U S T I N E
I N S T A U R E
R E L U I S A N T
A D U L T E R I N S
T R A N S L U C I D E

La lettre en plus:

DEMODEX, SCALPEE, SIMPLET, REVERSI,NYMPHEA,BOUCAUD, TROLLEY, CHARTER

La grille mystère:



	R		D		S	
D	E	L	I	T	E	S
	P		S		I	
P	A	S	S	A	G	E
	I		I		L	
C	R	Y	P	T	E	S
	E		E		S	

Les anaphrases:

• APPESANTI - ANTIPAPES
• BEATEMENT - EMBETANTE
• CRAPAHUTE - PARACHUTE
• STOPPEUR - SUPPORTE
• AGRANDIE - DRAINAGE

Les mots cassés:

• MURE + ROTE = OUTREMER
• CANE + PARS = PANCREAS
• VIOL + ETAL = VOLATILE
• POIL + COTE = COPILOTE

Le point commun:

1. Ce sont tous des anagrammes de capitales: SUINT = TUNIS, etc (TEHERAN, LISBONNE, LOME, LONDRES)

2. Ce sont des couleurs utilisées en héraldisme (science des blasons)

3. En ajoutant une lettre et en changeant l'ordre, on trouve des Etats américains: KANSAS, LOUISIANE, NEBRASKA, WISCONSIN, GEORGIE

PAGES 80 ET 81

Echecs:

1. 1. Dc2!, D×c2 (forcé) et, comme on peut le constater, les Blancs ne peuvent plus jouer, c'est pat, c'est-à-dire partie nulle.

2. 1. ...Dd3+!; 2. D×d3 (sinon les Blancs perdent la Dame et la partie) et c'est pat!
(Etude de Villeneuve)

3. 1. Dh2+, Rc1! (le plus résistant); 2. Dg1+, Rb2; 3. Df2+, Ra3 (ou 3. ...Rc1; 4. De1+, Rb2; 5. Dd2+, Rb1; 6. Rb3!, ou tout de suite 3. ...Rb1; 4. Rb3!); 4. De3+, Rb2 (4. ...Ra2; 5. Db3 mat, ou 4. ...Ra4; 5. Da7 mat); 5. ...Ra3; 6. Db4+, Ra2; 7. Db3 mat ne traine pas non plus) 6. Rb3! et, situation classique, les Noirs ne peuvent éviter le mat.
(Etude de Polerio, 1590 (!))

4. 1. Rf3!! et, curieusement, le Roi noir ne peut plus s'en sortir.
Si 1. ...Rg1; 2. Da7+, Rh1 (2. ...Rf1; 3. Df2 mat ou 2. ...Rh2; 3. Df2+ suivi du mat) 3. Dh7+, Rg1; 4. Dg7+, Rf1 (4. ...Rh1 ou 4. ...Rh2; 5. Dg2 mat); 5. Da1+, Dc1; 6. D×c1 mat.
Si 1. ...Df1+; 2. Rg3+, Rg1; 3. Da7+, Rh1; 4. Dh7+ et 5. Dh2 mat
Si 1. ...Dh4; 2. Da1+ puis 3. Da2+ et 4. Dg2 mat.
(Fin d'une étude de Kantorovitch)

5. Seule, la Dame blanche ne peut rien. Il faut donc trouver le temps d'approcher le Roi blanc, mais comme le pion menace constamment de faire Dame, il faut obliger le Roi noir à le bloquer. On procède comme suit:
1. 1. Dd4+, Rc2; 2. De3!, Rd1; 3. Dd3+!, Re1; (sinon le pion se fait prendre); 4. Rf6, Rf2; 5. Dd2, Rf1; 6. Df4+, Rg2; 7. De3!, Rf1; 8. Df3+!, Re1; 9. Re5, Rd2; 10. Df2, Rd1; 11. Dd4+, Rc2; 12. De3, Rd1; 13. Dd3+, Re1; 14. Re4!, Rf2; 15. Df3+, Re1; 16. Rd3, Rd1; 17. D×e2+, Rc1; 18. Dc2 mat.
(Etude de Lolli, 1763)

6. La méthode pour arrêter et capturer un pion en e2 a été vue à l'exercice II. Dans le cas des pions situés sur les colonnes a, h, c ou f les choses sont différentes. Regardons ce que donnerait la méthode employée au II: 1. Dd3+, Rc1; 2. Rf3, Rb2; 3. Dd2, Rb1; 4. Db4+, Ra2; 5. Dc3, Rb1; 6. Db3+ (espérant 6. ...Rc1) Ra1! et, à cause du pat, le pion est invulnérable. Il faut donc montrer plus de subtilité: 1. Db3!, Rd2; 2. Db2, Rd1; 3. Rf3! (avec l'idée 3. ...c1=D; 4. De2 mat) Rd2; 4. Rf2, Rd1; 5. Dd4+, Rc1; 6. Db4!!, Rd1; 7. De1 mat.
(Etude de Lolli, 1763)

7. Dg8+, Rf2 (le mieux, car 1. ...Rh1? est puni par 2. Dg3! puis 3. Df2! et 4. Df1 mat, et 1. ...Rf1 se voit répliquer 2. Dc4+, Rg1; 3. Dg4+!, Rf2; 4. Dh3, Rg1; 5. Dg3+ et les Noirs doivent soit perdre le pion, soit se faire mater en h1) 2. Dh7, Rg3! (sinon la Dame blanche se rapprocherait petit à petit de g3); 3. Dd3+, Rg2; 4. De4+, Rg3! (à nouveau la meilleure résistance); 5. Rc5!, a3; 6. Rd4!, a2; 7. Dh1, a1=D; 8. D×a1, Rg2; 9. Db2+, Rg1 (car 9. ...Rg3 est réfuté par 10. Db7!! suivi de 11. Dh1); 10. Re3!, h1=D; 11. Df2 mat.
(Etude de Berger)

8. Pour capturer la Tour il faut la séparer du Roi, son protecteur. On l'y force en trois coups: 1. Dd4+!, Ra8 (1. ...Ra6; 2. Da4 mat); 2. Dh8+, Ra7 (2. ...Tb8; 3. Da1 mat); 3. Dd8! et l'on est revenu dans la position du diagramme où tous les coups des Noirs leur sont funestes: 3. ...Tb8; 4. Da5 mat - les coups de la Tour sur les cases noires sont clairement mauvais puisqu'ils se heurtent à des "fourchettes" immédiates: 3. ...Tb4; 4. Da5+, ou 3. ...Tg7; 4. Dd4+, etc.
- 3. ...Tb3; 4. Dd4+, Rb8; 5. Df4+! suivi de 6. Df8 mat ou de 6. Da4+ et de la prise de la Tour, suivant la fuite du Roi.
- 3. ...Tb1; 4. Dd4+, Rb8; 5. Dh8+, Ra7; 6. Dh7+! et on prend la Tour.
- 3. ...Tf7; 4. Dd4+, Ra8; 5. Da1+, Rb8 (5. ...Ta7; 6. Dh8 mat); 6. Db2+, Ra8 (6. ...Rc8; 7. Dh8+ suivi du mat) 7. Da2+!, Ta7 (sinon la Tour se fait prendre) 8. Dg8 mat.
- 3. ...Th7; 4. Dd4+, Rb8; 5. Db4+, Ra7; 6. Da4+, Rb8; 7. Db3+, Ra7; 8. Da2+, Rb8; 9. Db1+! puis 10. D×h7.
- Enfin, sur 3. ...Ra6; 44. Da8+, Ta7; 5. Db8! et le mat ne traîne pas.
(Etude de Lolli)

9. Sur 1. f8=D (ou T) viendrait 1. ...Dg4+!; 2. Rf2, De2+! (la Dame noire s'immole volontiers puisque le pat résulte de sa prise) 3. Rg3, Dg4+ et la nullité est forcée. Par contre: 1. f8=C+!!, Rg8; 2. Ce6! (menaçant le mat en g7) Df7 (ou 2. ...Dh7; 3. Df8 mat) 3. Dd8+, Rh7; 4. Cg5+ et 5. C×f7
(Etude de Cohn)

10. 1. Rc8!! (mieux que 1. Rd8, Df6!) Dg4+ (le seul échec puisque 1. ...Dg8+?; 2. e8=D serait aberrant) 2. Rb8!, Db4+; 3. Ra8! et les Noirs doivent s'incliner car à 3. ...Da4+ ou 3. ...Da5+ est répliqué 4. Da7! avec échange des Dames!
(Etude de Horwitz et Kling)

11. 1. Db4!! (en immobilisant le Roi adverse, les Blancs vont forcer la Dame noire à s'éloigner, ce qui s'avérera fatal) Dh1 (ou 1. ...Dd5; 2. Da4+!, Rb6; 3. Db3+!!, D×b3; 4. b8=D+ suivi de 5. D×b3. Cette combinaison est l'idée de toute l'étude et se reproduit dans presque toutes les autres variantes, par exemple 1. ...Dg2; 2. Da3+!, Rb5; 4. Db2+!!, D×b2; 5. b8=D+, Rc6; 6. D×b2, ou encore 1. ...Df3; 2. Da4+ puis 3. Db3+!! ou 2. Da3+, Rb6; 3. Db2+, Rc5! (car 3. ...Ra5; 4. Da2+, Rb6; 5. Db1+!! est une manœuvre désormais familière) 4. Ra7!, Dh7 (seule façon de stopper provisoirement le pion) 5. Db6+, Rd5; 6. Ra6!, Dd3+; 7. Db5+! et les Blancs gagnent.
(Etude de Van Vliet)

12. 1. Dc1+!, f4 (forcé car 1. ...Rg6; 2. Dg1+, Rh6; 3. Dh2+, Rg7; 4. Dg3+, Rh6; 5. Dh4+, Rg7; 6. Dg5+, Rh7; 7. Rf7! laisserait les Noirs impuissants face à la menace de mat) 2. Dg1+;, Rf5 (à nouveau obligé pour éviter la variante ci-dessus) 3. Dg4+!, Re5; 4. Dg5+, Rd4; 5. Dg1+!, Re5 (sur 5. ...Rc3; 6. Da1+! la Dame noire serait capturée) 6. Da1+!!, d4 (pour ne pas perdre la Dame mais...) 7. D×a5 mat! Etonnant, non?
(Etude de Zhek)

13. Une série d'échecs judicieux:
1. Dg4+!, Re5 (1. ...Rd3 perdrait la Dame à cause de 2. De2+); 2. Dg5+!, Re4 (non pas 2. ...Rd6 à cause de 3. Dg6+ puis 4. D×a6, et encore moins 2. ...Rd4 à cause de 3. De3 qui fait mat) 3. Fg6+!, Rd4; 4. De3+, Rd5 (ou 4. ...Rc4; 5. Fd3+ et 6. F×a6); 5. Fe4+!, Rd6 (5. ...Rc4; 6. Fd3+, 5. ...Re5; 6. Fb7+ et 5. ...Re6; 6. Fb7+ ne sont pas meilleurs) 6. Dh6+! et cette fois la Dame noire succombe.
(Etude de Rinck)

14. 1. Ch2!, Re3 (sinon venait 2. Cg4 mat); 2. Cg4+!, Rf4 (ou 2. ...Re4; 3. Cf6+, Rf5 - sur les autres fuites il y a une fourchette du Cavalier sur Roi et Dame - 4. Cd7! et la décision est faite puisqu'il y a deux menaces: 5. Dg4 mat et 5. C×b6) 3. Df1+, Re4 (3. ...Rg5; 4. Df6+, Rh5; 5. Dh6 mat) 4. Cf6+, Rd4 (à nouveau forcé pour éviter les fourchettes) 5. Dd1+!, Rc4 (idem) 6. D×d5+, Rc3 (parce que sur 6. ...Rb4 venait 7. Da2! et l'échec à suivre du Cavalier en d5 fait mat ou gagne la Dame) 7. Da8!!, Rb2 (ou ailleurs) 8. Cd5!! et, étrangement, la Dame noire sera capturée.
(Etude de Kubbel)

15. 1. Df5+, Rh8 (c'est obligé puisque 1. ...Dg6 permettrait la fourchette en f8 et que 1. ...Rh6 amène au mat par 2. f×g5+) 2. De5+!, Rh7; 3. De4+ (les Blancs entament ainsi une manœuvre "en escalier" très habile) Rh8; 4. Dd4+, Rh7; 5. Dd3+! (résistant à la tentation 5. D×b6? où les Noirs brouillent les cartes par 5. ...f2!) Rh8; 6. Dc3+, Rh7; 7. Dc2+, Rh8; 8. Db2+, Rh7; 9. Db1+, Rh8; 10. Dh1+! (le temps est venu de la conclusion avec la visite inattendue de trois coins) Dh7; 11. Da1+!, Rg8; 12. Da8+!, Rf7; 13. C×g5+!, fourchette, et victoire des Blancs.
(Etude de Troitzky)

PAGE 82

Bridge:

1. Le bicolore cher est autoforcing, pour découvrir le meilleur contrat, contentez-vous de 2 ♠ forcing, 3 ♠ montrerait une couleur solide.

2. Le soutien à 3 ♣ constituerait un simple encouragement, 3 ♠ ne serait pas forcing non plus, il faut recourir à la quatrième couleur 2 ♦ avant de soutenir les ♣.

3. Quel est le bon contrat? 3SA, 5 ou 6 ♦? Pour le savoir, explorez en annonçant 3 ♦ forcing.

4. La manche n'est pas exclue quand Nord montre six ♣. Proposez-la en déclarant 3 ♣ et espérez entendre 3SA en Nord.
Toutes les enchères forcing non forcing que nous vous proposerons pendant deux mois sont tirés de l'excellent ouvrage de Philippe Cronier et Philippe Soulet, *Les Dossiers d'entrainement n° 2* aux éditions du Bridgeur.

5. Si vous jouez le 10 ♦ pour le Roi d'Ouest, le retour ♣ vous met le pied au mur immédiatement il faut choisir entre l'impasse ♣ et les ♠ bien répartis. La bonne ligne de jeu consiste à tester les ♠ dès la deuxième levée et, selon le résultat, tenter l'impasse ♣ si celle à ♦ échoue.

6. Prendre de l'As de ♥ et jouer As et Dame de ♠. Si les ♠ sont 3-2, vous êtes en mesure de faire face à une distribution 4-2 des ♣ (tirant la Dame et l'As et coupant le troisième d'un gros atout). Si les atouts sont 4-1, inutile d'établir les ♣ par la coupe puisque vous ne pouvez pas purger les atouts en finissant au mort. Il ne vous reste plus qu'à tirer les atouts et à espérer les ♣ 3-3.
Les deux donnes avec le mort sont tirées du magnifique ouvrage de Frank Stewart, *"Votre jeu de la carte au banc d'essai"*.

PAGE 83
Dames:
1. 1. 33-28 (22×33) a) 2. 38×20 (B+)
a): 1. ... (23×32); 2. 38×20 (B+)
Mazery-Nicolao, 7e ronde

2. 1. 29-23 (18×29); 2. 34×25 (B+2)
Merceron-Mazery, 2e ronde

3. 1. ...(8-12); 2. 25×23 (18×40) (N+)
Mazery-Guignard, 6e ronde

4. 1. ...(19-23); 2. 28×30 (25×45) et les blancs abandonnèrent sans attendre que les noirs fassent une Dame pour 3. ...(45-50)
Bubbi-Koïvman, 5e ronde

5. 1. 15-10! (5×14) a); 2. 37-32! (28×37); 3. 42×31 (27×36); 4. 24-19 (13×24); 5. 30×6 (B+)
a) 1. ...(4×15); 2. 24-20 (15×24); 3. 30×6 (B+)
Koïvman-Borghetti, 4e ronde

6. 1. ...(14-20); 2. 25×23 (24-30); 3. 35×24 (13-19); 4. 23×14 (9×49); 5. 27-21 (16×18); 6. 40-35 (49×40); 7. 35×44 (N+)
Ulanowski-Bubbi, 8e ronde

7. 1. 26×17! (22×33); 2. 35-30 (11×22); 3. 32-28 (23×32); 4. 38×18 (13×22); 5. 30-24 (19×30); 6. 25×23 (9-14) a) 7. 31-27 (22×31); 8. 36×27 (8-13); 9. 49-44 (2-8) b); 10. 27-22 (8-12); 11. 43-39 (6-11); 12. 34×23 (B+1)
a): 6. ...(16-21); 7. 31-26 (21-27); 8. 43-38 (9-14); 9. 38×29 (8-13); 10. 23-18 (B+1)
b): 9. ...(13-19); 10. 23-18 (2-7); 11. 43-39 (3-8); 12. 39×28 (8-12); 13. 28-23 (19×28); 14. 18-13 avec un avantage décisif.
Bubbi-Merceron, 3e ronde

8. 1. ...(23-28)!; 2. 33×22 a) (17×37); 3. 38-33 b) (18-23); 4. 30-25 c) (23-29); 5. 33-28 (37-41); 6. 36×47 (11-17); 7. 28-22 d) 4. 39-34 (23-28)!; 5. 33×22 (24-29)!; 6. 34×23 (19×17); 7. 42-38 (37-42)!!; 8. 38×47 (17-21); 9. 26×17 (12×32) et le pion est définitivement gagné e) (17×28); 8. 47-41 (12-18); 9. 41-36 (18-22); 10. 27×18 (13×22) (N+)
a): 2. 32×23 (18×29); 3. 27-21 (16×27); 4. 31×22 (17×28); 5. 33×22 (29-34)!; 6. 30-25 (34-40) (N+)
b): 3. 27-22 (18×27); 4. 31×22 (16-21)!; 5. 26×17 (12×21); 6. 42×31 (21-27) et 7. ...(27×18) (N+)
c): 4. 44-40 (23-29!); 5. 33-28 (12-17); 6. 27-21 (16×27); 7. 31×22 (4-10)!; 8. 42×31 (19-23); 9. 28×19 (17×28); 10. 26-21 (14×23); 11. 30×19 (13×24); 12. 21-16 (11-17) (N+)
e) 7. 27-22 (29-33); 8. 22×11 (33×22) suivi de 9. ...(6×17) (N+)
Fourman-Koïvman, 3 ronde

9. 1. 44-40 (5-10); 2. 34-29 (23×34); 3. 40×20 (10-15); 4. 39-34 (15×24); 5. 34-29 (4-10); 6. 29×20 (10-15); 7. 45-40! (15×24); 8. 40-34! (21-27); 9. 32×21 (26×17); 10. 34-29 (24-30); 11. 35×24 (19×30); 12. 29-23 (18×29); 13. 33×35 (B+1)
Drent-Lankar, 3e ronde

PAGE 84
Tarot:
1. Si vous êtes un joueur qui se complait à anticiper les intentions du flanc, vous avez tout intérêt à conserver le singleton naturel à ♣. La défense entame généralement dans sa longue et n'a aucune raison de "sacrifier". De plus, les honneurs à ♦ deviennent vulnérables. Ecart: les six ♦.

2. L'écart doit favoriser ici des coupes directes. Ne vous souciez pas du sort de la Dame de ♣.
Elle peut faire la levée à l'entame et, de toute manière, c'est un prêté pour un rendu. Vous ne ferez qu'échanger une pièce (soutenue par des cartes intermédiaires) contre un Roi. Ecart: trois ♠ et trois ♥.

3. Le jeu est entièrement basé sur l'affranchissement des ♥. Qu'importe que vous ne déteniez pas l'Excuse. La Dame de ♠ peut devenir une reprise de main vitale. C'est un excellent pari. Ecart: les deux petits ♥ et les quatre ♣.

4. Vous avez l'entame et c'est le moment d'en profiter. Toute la salle a vu la Dame ♣ au Chien et vous avez les moyens de tromper vos adversaires. Tentez d'enfermer les points de la couleur en entamant du 2 ♣. Ecart: la Dame ♣ troisième et trois ♦.

5. Avec cette main, il faut vivre d'espoir. Si vous voulez réaliser le maximum de votre force à ♠, vous devez perturber le plan de jeu défensif. Il est très délicat d'entamer atout, mais vous pouvez inciter le flanc à le faire en lui donnant l'impression de détenir une longue à ♥. Votre véritable couleur sera ainsi libérée. Ecart: trois ♥ et trois ♣.

6. Si vous prenez la main d'entrée, jouez tout de suite votre singleton. Vous possédez le contrôle des tarots et il est inutile de dévoiler dans l'immédiat votre intention de jouer atout. En fin de coup, la partie est "filmée" et votre fausse carte pourrait vous coûter cher. Ecart: le Cavalier de ♣ deuxième et quatre♦.

7. Cette fois-ci, votre main est trop faible pour prétendre soutenir un choc violent. Vous ne pouvez vous permettre une perte de temps et

vous devez attendre que le flanc joue dans votre singleton. Entamez votre longue. La prudence s'impose. Ecart: le Cavalier et le Valet ♥ et quatre ♦.

8. Avec cette main, vous pouvez tout vous permettre. Garder le Valet ♣ sec et l'entamer est une petite finesse qui ne coûte rien. Bon nombre de défenseurs vont "duquer" au premier tour dans l'espoir de capturer une pièce plus importante, surtout si le Roi est solidement "accroché". De temps à autre, il faut bien jouer avec leurs nerfs, n'est-ce-pas?
Ecart: 2♠, 2♥ et Dame-Cavalier ♣.

9. Dès que vous présentez une double poignée, il est impératif de jouer le singleton. En présence d'une telle bombe, la défense n'est pas dupe, mais n'est jamais sûre de rien. Votre couleur résiduelle peut être cinquième et le danger d'affranchissement est réel. La balle est dans leur camp.
Ecart: 2 ♠, Dame ♥ deuxième et 2 ♦

PAGE 85

Othello:

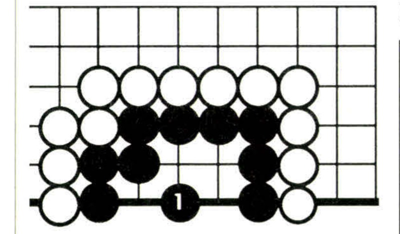
1. G2! qui enlève à Blanc ses accès à D1, C2, C6, G6 et H5! Blanc est obligé de jouer G1, Noir prend le coin H1 et gagne facilement.

2. G7! Si Blanc répond H8, toute la diagonale A1-H8 sera blanche et Noir pourra jouer A1 sans donner à Blanc d'accès à A2. La partie se poursuit par F1/G1/P/A2 et Noir gagne 35-29.
Si Blanc répond F1, Noir joue G1 et Blanc est forcé de jouer H8 permettant à Noir, comme précédemment, de jouer A1 sans retourner B2, puis A2 et de gagner 36-28.

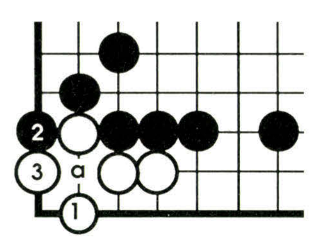
3. A5: sur la réponse blanche A4, Noir peut jouer E8 sans donner à Blanc d'accès à D8! Blanc n'a plus alors que des coups perdants.

PAGE 86

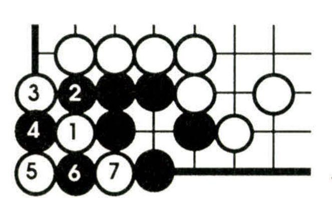
Go:



1. Oui. Noir doit jouer en 1. Il s'agit d'une "forme en cinq".
Réponses: a) Noir a 4 points; b) si Blanc joue en 1, il tue le groupe noir et son territoire vaut 22 points (9x2+4). Au total, le coup vaut 26 points, *Gote*.



2. Oui. Blanc peut vivre, par *Ko*, en jouant en 1. Après 3, il y a *Ko*, en a.



3. Oui, par *Ko*. 1 est le point vital. Après 7... il y a *Ko*. Si Blanc joue 1 en 4, il obtient un *Ko*, mais moins favorable.

PAGE 87

Backgammon:

1. En frappant le blot en B12, vous donneriez du timing à Noir; jouez N9B11-B11B7; Noir cassera probablement son jan avant que vous ne lui donniez un shot.

2. Jouez N1N3-B9B4.
Le 2 joué N1N3 ne pose pas de problème; mais on pourrait être tenté de jouer le 5 de N3 en N8 pour s'échapper. Cependant, il est plus urgent de construire son jan, car beaucoup de dés pour Noir laissent un double shot, et 5-4 en laisse un quadruple...

3. Jouez N3N8-N3N9*.
Deux raisons pour cela:
- en frappant Noir, vous le forcez pratiquement à vous refrapper et à améliorer votre timing;
- vous l'empêchez de faire N9, case qui vous obligerait à jouer tous les 6 (sauf 6-5) dans votre jan.

4. Jouez N1N3-B8B3, plutôt que de frapper en B1 ou de cacher les blots N12 et B7.
Deux raisons:
- Blanc veut être frappé pour améliorer son timing; le blot en B3 l'y aidera: Noir peut maintenant difficilement sortir sans frapper Blanc;
- Noir va être obligé de jouer, et plusieurs dés peuvent affaiblir sa prime. Si l'on frappait en B1, Noir pourrait ne pas rentrer, ce qui serait mauvais.

5. Jouez N1N3-N2N8.
Votre timing est trop mauvais pour continuer un back game, et Noir a trop de constructeurs menaçants; mieux vaut essayer de s'échapper en faisant N3 plutôt que de faire B3.

PAGES 88 ET 89

Scrabble:

Les Benjamins:
- avec PHASE, on peut faire: ANAPHASE, ISOPHASE, PROPHASE, TRIPHASE
- avec CELLA, on peut faire: BRUCELLA, DESCELLA, ROCCELLA
- avec REINE, on peut faire: AMBREINE
- avec ROUSSE, on peut faire: DEBROUSSE, REBROUSSE, RETROUSSE

Pentatop:
1. MAFIEUX en H6 pour 120 points
2. FILMAGES en 8H pour 92 points
3. AZIMUTES en K5 pour 122 points
4. COLOURED en N2 pour 76 points
5. LOVELACE en 2H pour 71 points

Le coin du stratège:
Le coup le plus cher paraît être ZOOMA en D4 pour 45 points.
Mais il y a mieux à faire: BEC en 3E pour 35 points est un joli coup qui, tout en rapportant des points, permet de préparer ZOOM en 10F pour 76 au coup suivant.
L'adversaire ne peut pratiquement rien faire, car il n'a plus ni O ni S pour rallonger BANC; tout ce qu'il pourrait éventuellement jouer pour vous gêner serait RIEN en F10 pour 6 points seulement.
Et, même dans ce cas, vous pourriez encore jouer ZOOMA pour 45 points.

Jeux & Stratégie
Publié par:
Excelsior Publications
5, rue de La Baume
75415 PARIS Cedex 08
Tél.: (1) 40.74.48.48
Télex: 641 866 F code Excel
Télécopie: (1) 45.63.70.24
(préciser: destinataire Jeux & Stratégie).

Direction administration
Président-Directeur général: Paul Dupuy
Directeur général: Jean-Pierre Beauvalet
Directeur financier: Jacques Béhar
Directeur commercial publicité: Ollivier Heuzé

Rédaction
Rédacteur en chef: Alain Ledoux
Rédacteur en chef adjoint: Francis Piault
Secrétaire de rédaction: Marie-Colette Lucas
assistée de Valérie Asselin
Maquette: Francis Piault
assisté de Christophe Bouillet
Rédacteurs: Pascal Gros
Pierre Grumberg
Dominique Guyot
Photos: Miltos Toscas, Galerie 27
Dessins: Claude Lacroix
Jean-Louis Boussange
Alain Meyer
Correspondant à Londres: Louis Bloncourt
16, Marlborough Crescent
London W4 1 HF

Service télématique
Responsable: Michel Brassinne

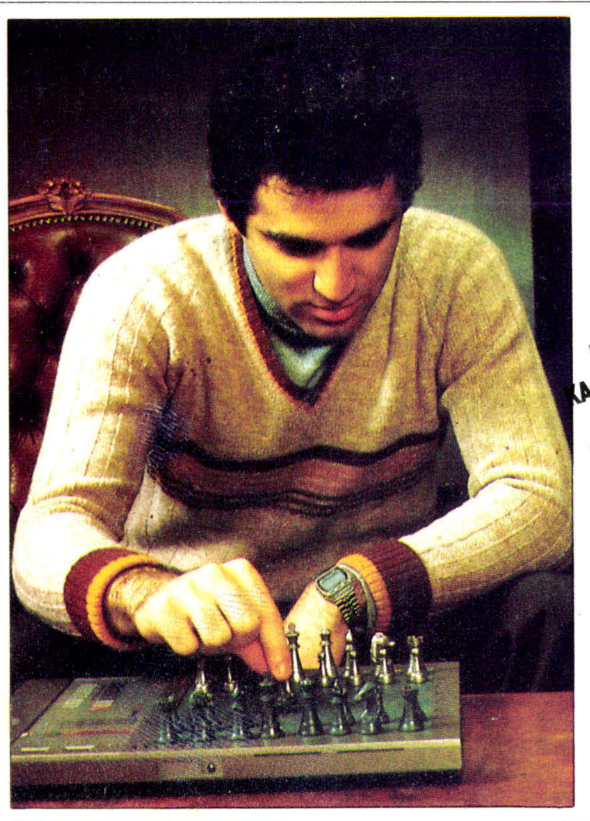
Services commerciaux
Direction marketing et développement: Roger Goldberger
Abonnements et anciens numéros: Susan Tromeur
Ventes au numéro: Jean-Charles Guérault
assisté de Marie Cribier
Réassorts et modifications: Terminal E 91
Tél. vert: 05.43.42.08
réservé aux dépositaires
Relations Presse: Michèle Hilling
assistée de Capucine Thévenoux

Publicité
Marie-Christine Seznec
Caroline Carron de la Carrière
5, rue de La Baume
75415 PARIS Cedex 08
Tél.: (1) 40.74.48.48



*Excelsior Publication SA
Capital social: 2 294 000 F; durée: 99 ans
Principaux associés: Jacques Dupuy, Yveline Dupuy, Paul Dupuy.
Le Directeur de la publication: Paul Dupuy.
Dépôt légal n° 1248
Imprimé en France par Technigraphic.
N° de commission paritaire: 62675
Photogravure: Dawant*


Pour ceux qui vont refaire le monde.
SCIENCE & VIE
JUNIOR
FEVRIER 1989 N° 1
Notre mémoire se réveille la nuit !
Dossier: rencontres dans le système solaire
La physique de la glisse
Minidragons maxilégendes
M 1409
20,00 F
20 F
N°1



CHANGER DE NIVEAU AVEC KASPAROV SAITEK

LA GAMME COMPLÈTE KASPAROV COMPTE PLUS DE 12 MODÈLES, DONT DES ÉCHIQUIERS DE VOYAGE AU RAPPORT QUALITÉ-PRIX TOUT A FAIT EXCEPTIONNEL

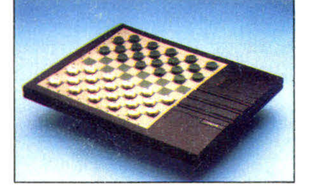
Leader mondial en matière de technologie des ordinateurs d'Echecs, KASPAROV présente les dernières avancées en prestations, design et performances.

Garry KASPAROV lui-même a mis la main à la réalisation des produits présentés ci-contre.



PRO-BRIDGE 100

D'un rapport qualité prix étonnant; avec le Pro-Bridge 100 apprenez et progresser - 4 niveaux de difficulté, du joueur débutant au joueur occasionnel. Un grand écran LCD affiche vos cartes et celles du MORT.



JEU DE DAMES ELECTRONIQUES

Très puissant programme de 16K; convient aussi bien au joueur débutant qu'au joueur de club - 11niveaux de jeu, damier sensitif enregistrant automatiquement les déplacements.



CAVALIER

Un des plus puissants échiquiers électroniques de voyage - Ses 17 niveaux de jeux, sa vaste bibliothèque d'ouvertures et ses études de parties, font du CAVALIER l'outil indispensable de tous les fanatiques du jeu d'échecs.



BACKGAMMON

D'une ligne racée et élégante, il cache un puissant programme de 7 niveaux - Les joueurs fanatiques ou occasionnels apprécieront son tablier sensitif et ses nombreuses fonctions.



BATAILLE NAVALE ELECTRONIQUE

Son succès n'est plus à prouver - Avec ses quatre possibilités de jeu ses effets sonores et visuels spéciaux, son utilisation très simple et son prix très compétitif.



LEONARDO

Ce qui se fait de mieux en matière d'ordinateur d'Echecs. Superbe auto-répondeur en bois aux dimensions réglementaires. Vraiment modulaire : déjà plusieurs modules disponibles à des prix raisonnables.



SIMULTANO

Une révolution dans le monde échiquéen. Ses 64 niveaux de jeu, son échiquier sensitif doublé d'un échiquier LCD permettant de jouer 8 parties en simultanée et de communiquer de nombreuses informations et sa bibliothèque programmable font du Simultano l'adversaire idéal de tous les joueurs chevronnés.



CONQUISTADOR

Un des derniers nés de la gamme Kasparov. Ses performances, ses fonctions pédagogiques et son design élégant ne manqueront pas de séduire tous les joueurs d'échecs.

Distributeur officiel : **TRANSECOM**

Parc d'Activités Les Doucettes - 12, avenue des Morillons - 95140 Garges-Les-Gonesses